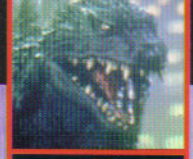
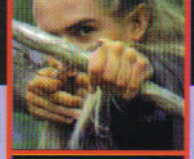
POOL OF RADIANCE

Ganhe o novo PC game de Dungeons & Dragons

Tenchi Muyo



Godzilla



Senhor dos Anéis

BPG

BRASIL DRAGÃO

TRAMA

ANO 7 • Nº 81 • R$ 5,50

Fadas

Elfos, trolls, sátiros e outros bichos!

O ENCANTO DA SERPENTE

www.holyavenger.com.br

Sandro, Anne, Tork e... Aspis?
A antiga guardiã dos Rubis da Virtude
vai se tornar a nova aliada dos heróis?

HOLY avenger

Todos os meses nas bancas

TRAMA

MESTRES

Apesar de umas e outras mancadas por parte da imprensa, o RPG vive tempos de relativa prosperidade no Brasil. Primeiro, com o sucesso de **O Senhor dos Anéis** — a obra que reinventou a fantasia medieval e moldou o RPG como hoje conhecemos. E segundo, pela chegada do **Livro do Mestre D&D**, consolidando no Brasil a presença do RPG de maior sucesso no mundo inteiro.

Nós da DB fazemos nossa parte, divulgando este importante lançamento e também cumprindo antigas promessas. Para o Mundo das Trevas de Storyteller, trazemos uma "versão demo" de **Changeling** — um de seus antigos títulos principais. Para **3D&T**, as bizarrices do anime **Tenchi Muyo** (não, pessoal, não esquecemos de Kenshin; estamos preparando para breve). Para os fãs de Tolkien, um pouco sobre a geografia do mundo de Arda, destacando os lugares mais importantes em **A Sociedade do Anel.** Em Tesouros Ancestrais trazemos de volta Godzilla, o Rei dos Monstros, agora também com estatísticas para **D&D 3ª Edição.** E nosso caderno de cards estréia com cotações de **Mage Knight**, o jogo de miniaturas colecionáveis.

Nossas outras atrações você já conhece: quadrinhos, dicas, cartas e notícias como ninguém mais sabe fazer.

Os Mestres Editores

DRAGÃO BRASIL

Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M. "Doutor Careca" Trevisan
Rogério "Katabrok" Saladino

Produtor Gráfico
Roberto Avelino

Colaboradores
Fernando "Lalo", J.D.Nunes, Professor Gilsmy (textos), André Vazzios, Rod Reis, Sam Hart (ilustrações)

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis • Luzia Begalli

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax: (011) 3849 2266/3849 1159

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento
Gráfica Parma

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(11) 3849-2266/3849-1159

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda, Ano VII, #81. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

2 **Notícias do Bardo** novidades e lançamentos
8 **Pool of Radiance** um novo PC game de Forgotten Realms
10 **Livro do Mestre D&D** chegou a versão nacional
13 **Pergaminhos dos Leitores** cartas e classificados
18 **Fadas** os Changelings do Mundo das Trevas
26 **Tenchi Muyo** para 3D&T
34 **Senhor dos Anéis** lugares importantes de Arda
44 **Tesouros Ancestrais** Godzilla, o Rei dos Monstros
48 **Dicas de Mestre** 20 Dicas de Mestre
53 **Cotações** Pokémon, MagiNation, Mage Knight
61 **Quadrinhos** Cruzada

NOTÍCIAS DO BARDO

Novidades em lançamentos e eventos nos mundos do RPG

Ao encontro do mais forte!

STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG volta em edição encadernada

Quem podia imaginar? Os maiores brigões dos videogames em um título Storyteller

O início da década de 90 foi uma época bem engraçada para o RPG mundial. As editoras norte-americanas de jogos estavam perdendo público e pensavam em formas de atrair novos adeptos para o hobby. A TSR, que na época produzia o ***Advanced Dungeons & Dragons,*** *veio com seu malfadado* ***First Quest.*** *E enquanto isso a White Wolf, tão conhecida por seus vampiros, lobisomens, magos e outros bichos, resolveu atacar com... Street Fighters!*

Street Fighter • The Storytelling Game *foi o resultado de uma parceiria entre a WW e a Capcom, fabricante do mais célebre videogame de luta. Embora utlizasse o mesmo Sistema Storyteller de* ***Vampiro*** *e outros títulos,* ***SF*** *não tinha nenhuma ligação com o Mundo das Trevas (para a felicidade dos vampiros!). Era um jogo de ação e artes marciais totalmente independente, sobre um submundo de lutas e torneios secretos sediados pela organização criminosa Shadaloo e seu invencível líder paranormal M.Bison. Aliás, cabe um aviso aos gamemaniacos mais jovens: este RPG era baseado em* ***Super Street Fighter II****, a versão mais recente do game na época — quando Cammy, Jee Jay, T.Hawk e Fei Long ainda eram "recém-chegados".*

SF:TSG *não teve uma vida muito longa lá fora. Após cinco suplementos (um Guia do Jogador, um escudo para o Mestre, Secrets of Shadaloo, Perfect Warrior e Contenders), o título foi cancelado pela WW e hoje é raridade.*

O livro demorou muito para chegar aqui. A Devir Livraria, que representa a WW no Brasil, não podia lançar este livro sem o licenciamento da Capcom. Quem acabou publicando uma versão traduzida foi a Trama, que justamente na época havia assinado um contrato com a Capcom Romstar do Brasil para publicar quadrinhos e jogos de RPG (na verdade, os primeiros títulos títulos ***3D&T****) com os Street Fighters, Darkstalkers, Megaman e outros.*

Street Fighter: O Jogo de RPG *foi lançado em bancas no início de 99, em três fascículos de 64 páginas (na época a R$ 5,00 cada). As ilustrações originais da WW foram substituídas por material oficial da Capcom. O resultado foi o mais barato e acessível título Storyteller publicado no Brasil.*

Agora a Trama Editorial está colocando em bancas uma edição especial encadernada com os três fascículos, formando um único livro básico, com capa inédita de Lydia Oide (a desenhista de HOLY AVENGER ESPECIAL #01 e da HQ on-line DADO SELVAGEM; veja acima) e preço estimado em R$ 10,50. ***Atenção:*** *esta edição será produzida em quantidade extremamente limitada e NÃO vai atingir todos os pontos de venda do país. Se não encontrar em sua banca de revistas, peça diretamente à Trama Editorial pelo fone 3849-2266.*

VOCÊ PODE SER UM SUPER

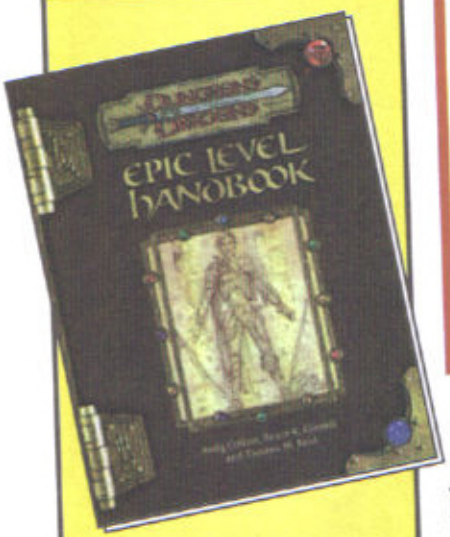
U.F.O.TEAM contém tudo que você precisa para viver aventuras de super-heróis em jogos de RPG.
Um suplemento indispensável para o MANUAL 3D&T.

- 13 heróis e vilões prontos para uso como personagens jogadores ou NPCs.
- 8 novos Patronos para agentes secretos: NORAD, NASA, FBI, CIA, Império Metaliano e outros.
- 11 novas Vantagens Únicas: Bioarmadura, Meio-Metaliano, Meio-Nanomorfo, Protec e outras.
- Listas de armas brancas, armas de fogo, armaduras e outros equipamentos modernos e futuristas.
- Novas regras para super-poderes.

Procure nas bancas ou peça diretamente à Trama Editorial pelo fone (11) 3849-2266

TRAMA

JOGO ÉPICO



Quando começou a publicar nos EUA o novo **D&D 3ª Edição**, a Wizards of the Coast assumiu o compromisso de levar às prateleiras — além de suplementos menores como **Sword and Fist**, **Monsters of Faerûn** e outros — pelo menos dois grandes títulos de capa dura por ano, com o mesmo tratamento gráfico dos três livros básicos. Até agora a promessa foi cumprida. Primeiro foram **Forgotten Realms 3E** e o **Psionics Handbook**. Depois **Oriental Adventures** e **Manual of the Planes**. Você já leu sobre todos eles aqui na DB. Agora, a próxima dupla será de chacoalhar todas as campanhas...

O nome do primeiro já diz tudo: **Epic Level Handbook**. Este livro poderoso promete tratar de personagens e campanhas acima do 20º nível (o máximo permitido para personagens jogadores no atual **Livro do Jogador**), oferecendo uma imensa coleção de novas regras, poderes, talentos, magias, artefatos e monstros. (Pois é, você achou que os dragões da 3ª Edição já eram pauleira? Espere para ver os dragões de nível ÉPICO...)

O próximo segue a fórmula de adaptar antigos títulos para a 3ª Edição, sendo que é a vez de **Deities and Demigods**. Uma gigantesca coleção de deuses, semideuses, avatares e personagens divinos, tanto da cosmologia **D&D** quanto de outras mitologias.

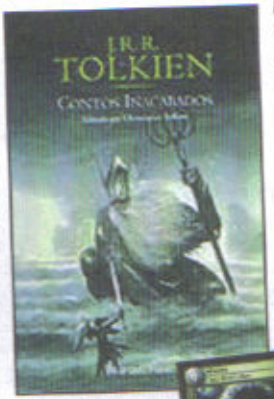
Sayajin das Trevas!

Duas preciosidades para o RPGista internauta pegar de graça no site da Editora Daemon. Uma delas é uma versão compacta do **Sistema Daemon**, com as regras básicas utilizadas nos títulos **Trevas**, **Arkanun**, **Invasão** e outros — agora liberadas para que qualquer Mestre ou jogador escreva seu próprio suplemento. E o primeiro resultado, imaginem só, foi **Dragonball Z RPG**, de Marcos "Guaxinim" de Matos, completo com a complicada cronologia de DBZ, regras para personagens superpoderosos e fichas dos NPCs mais importantes. O próprio Marcelo Del Debbio reconhece este como um dos melhores trabalhos desenvolvidos para seu sistema de jogo. (No entanto, ele pede encarecidamente que não se use Guerreiros Z em campanhas de Trevas...)

Os dois livretos estão em formato .PDF (ou seja, exigem o programa Acrobat para ler), têm 32 páginas cada e estão disponíveis para download gratuito em **www.daemon.com.br**. Visite também o site do autor Guaxinim em **www.d20rpg.hpg.com.br**

Para a todos governar

*A mania de **O Senhor dos Anéis** está longe de acabar. A editora Martins Fontes acaba de lançar no Brasil **Contos Inacabados de Númenor e Terra-Média**, o último livro de J.R.R.Tolkien. Publicado em 1980 (sete anos após sua morte) por seu filho Christopher, o livro apresenta uma coleção de contos elaborados por Tolkien para enriquecer sua Terra-média — muitos deles inacabados, ou com vários finais, pois o próprio Tolkien nunca chegou a se decidir sobre sua conclusão. Inclui ainda notas de Christopher, um mapa da Terra Média (o mesmo que aparece em **SdA**), um mapa da ilha de Númenor e um índice. Uma preciosidade há muito aguardada pelos fãs.*



*Não menos empolgante é a chegada de **The Lord of the Rings TCG**, o cardgame oficial de **SdA** (mais detalhes no caderno de cotações desta edição).*

*Trazidos ao Brasil pela Devir, os cards em inglês já estão disponíveis em seus pontos de venda — e a versão traduzida está prometida para março. O jogo apresenta uma mecânica rápida e inovadora, e tem como tema a missão da Sociedade do Anel: cada jogador move sua própria Sociedade pelo caminho até Mordor, enquanto seus oponentes tentam eliminar ou corromper seus Portadores de Anel com os servos do vilão Sauron. A coleção completa inclui 365 cards, sendo alguns "foil" (metalizados). Deck inicial com 60 cards fixos, incluindo duas cópias da versão premium de Gandalf, três cards aleatórios raros e um livro de regras (em português). Saiba mais em **www.devir.com.br***

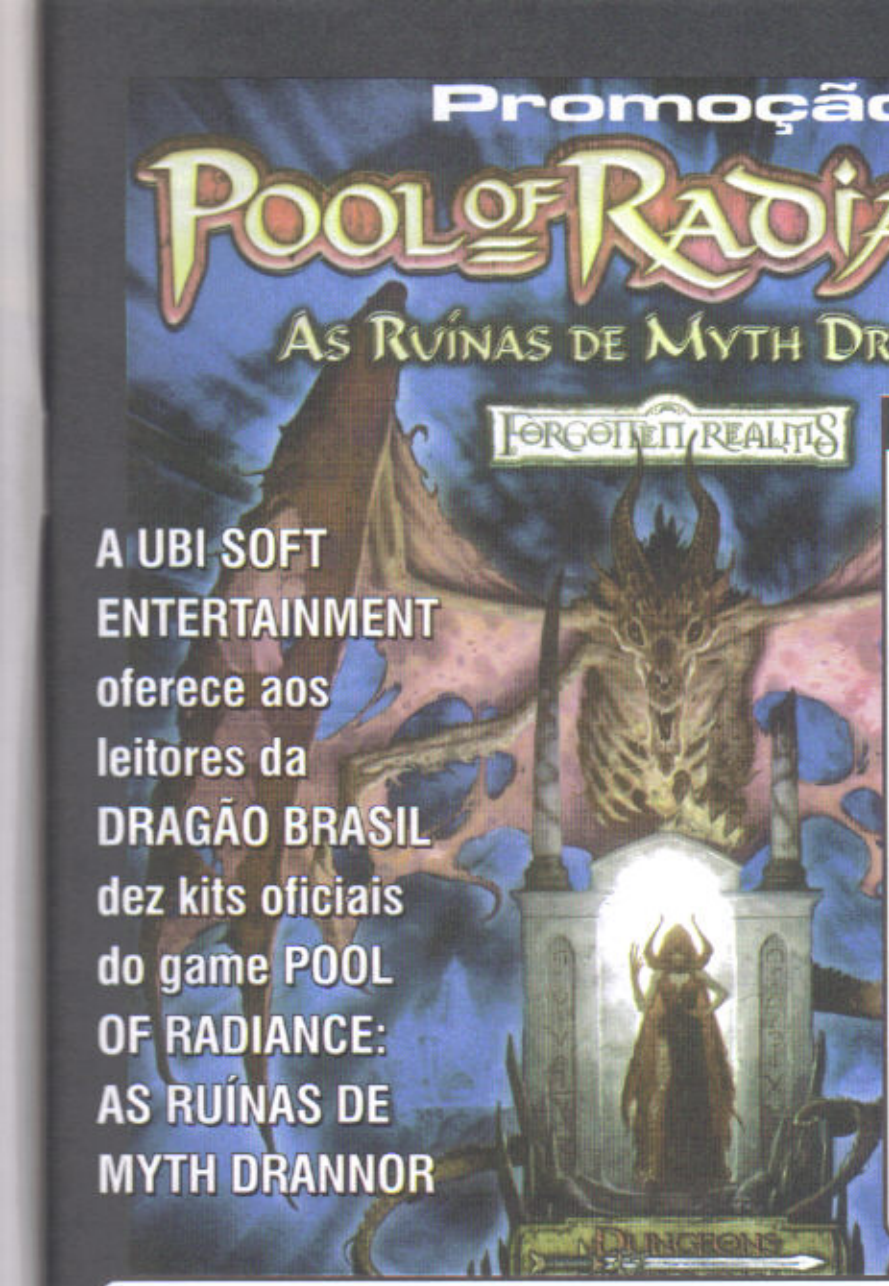
Background
RPG, Cards, Miniaturas, Dados e mais, venha conferir
Rua Santos Dumont 37, sl.5, 2º andar
Centro - Esteio-RS Próximo a estação do Trem
www.backgroundrpg.net Tel. (51) 473-4948

Promoção

POOL OF RADIANCE

As Ruínas de Myth Drannor

FORGOTTEN REALMS



A UBI SOFT ENTERTAINMENT oferece aos leitores da DRAGÃO BRASIL dez kits oficiais do game POOL OF RADIANCE: AS RUÍNAS DE MYTH DRANNOR

Regulamento

- Para participar, preencha a ficha com letra legível. Aqueles que não preencherem por completo a ficha serão desclassificados.
- Destaque esta página e envie para: **REVISTA DRAGÃO BRASIL • PROMOÇÃO POOL OF RADIANCE • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP.** Se preferir não estragar sua revista, envie uma cópia ou fotocópia da ficha. Cada participante pode enviar quantas cópias quiser.
- As fichas devem ser enviadas até o dia 31 de março de 2002. O carimbo dos Correios será o comprovante. Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente ou via e-mail.
- Serão selecionadas dez respostas vencedoras. Cada vencedor será premiado com um jogo **Pool of Radiance** e uma camiseta oficial do game.
- A avaliação será baseada em criatividade e originalidade.
- Os nomes dos premiados serão publicados na revista DRAGÃO BRASIL a partir de abril, sendo os vencedores notificados pelo correio.
- É proibida a participação de funcionários, parentes de funcionários ou colaboradores da Trama Editorial e Ubi Soft Entertainment.
- Os participantes concordam com todas as regras desta promoção, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

Responda à pergunta:

O QUE VOCÊ FARIA PARA VENCER AS RUÍNAS DE MYTH DRANNOR?

_____

_____

_____

Nome _____ Idade _____

Endereço _____

Bairro _____

Cidade _____ Estado _____

E-mail _____ Telefone (0XX____)_____

Arca do Tesouro

O primeiro RPG do mundo? Acredite se quiser, há quem diga que não é **Dungeons & Dragons!** De acordo com alguns, esse título na verdade pertenceria ao jogo **Chainmail** ("cota de malha"), um jogo de miniaturas anterior ao **D&D**, também sobre grupos de heróis invadindo masmorras e derrotando monstros. Embora trate-se de um jogo de tabuleiro, e não um jogo de interpretação verdadeiro, os defensores do **Chainmail** argumentam que o próprio **D&D** — em seu início — também era muito mais estratégico, sem elementos de RPG.

Verdade ou não, **Chainmail** é um antigo clássico que voltou recentemente ao mercado pelas mãos da própria TSR, como um jogo de miniaturas. Ele usa regras similares ao D20 System, tornando seu aprendizado muito fácil para os jogadores de **D&D** — e também servindo de isca para novatos, pois ensina as regras básicas de **D&D** para um novo público em potencial. Disponível apenas em inglês, através de importação.

Dicionário RPGista

Para você entender melhor esse "jogo complicado"

3D&T Defensores de Tóquio 3ª Edição; RPG em que os jogadores fazem o papel de heróis poderosos, baseados em mangá, anime de games.

D&D 3E "Dungeons & Dragons 3ª Edição". Versão mais recente do primeiro RPG do mundo, baseado em fantasia medieval.

Devir Livraria editora brasileira responsável pelos jogos Vampiro, Lobisomem, Mago, GURPS, D&D, Shadowrun e outros.

GURPS "Generic Universal RolePlaying System"; jogo em que os personagens e aventuras podem pertencer a qualquer gênero — fantasia, horror, ficção, super-heróis...

Livro Básico o manual principal de um jogo de RPG; o livro com as regras principais, e o único realmente necessário para jogar.

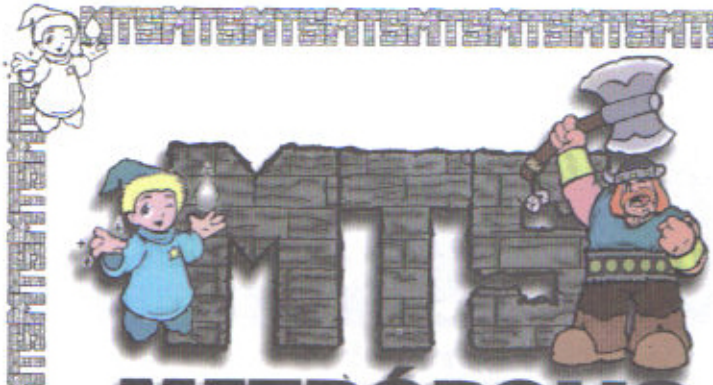
Mestre um tipo especial de jogador, que comanda a aventura e coordena as ações dos outros jogadores. Ele atua como roteirista, árbitro e diretor de teatro.

NPC "NonPlayer Character", Personagem Não-Jogador; um personagem coadjuvante, controlado pelo Mestre.

PC "Player Character", Personagem Jogador; cada um dos personagens controlados pelos jogadores.

RPG "RolePlaying Game", Jogo de Interpretação de Personagens; tipo de jogo-teatro em que cada jogador assume o papel de um personagem, geralmente um herói aventureiro.

TSR antiga editora norte-americana responsável pelo jogo AD&D. Atualmente faz parte da Wizards of the Coast.



METRÓPOLIS
QUADRINHOS E RPG

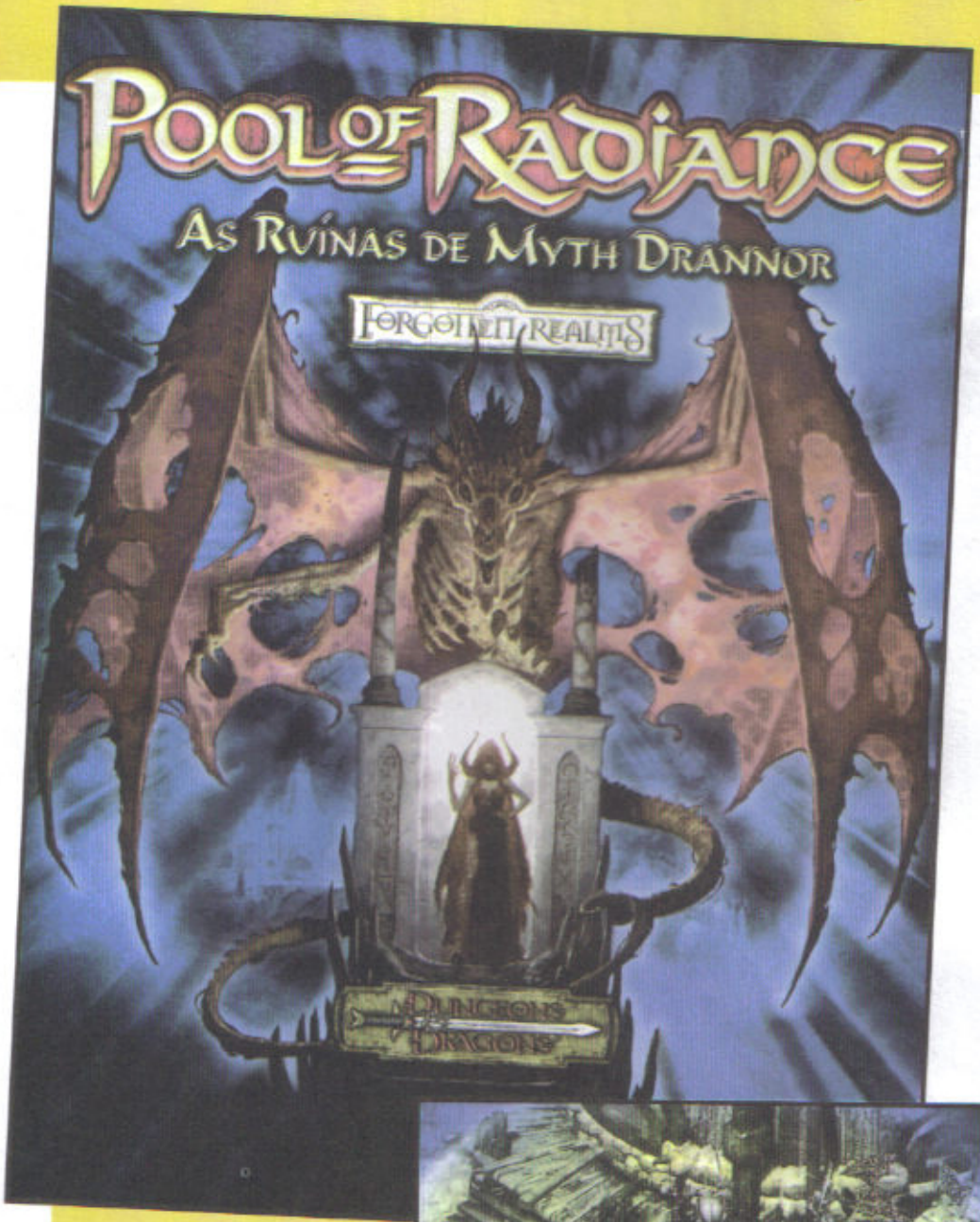
COMPLETE SUAS COLEÇÕES!

- RPG'S NACIONAIS E IMPORTADOS + ACESSÓRIOS
- CARD GAMES: MAGIC, POKÉMON, RAGE, VAMPIRE, DRAGON BALL Z, HARRY POTTER E SAKURA CARD CAPTORS!
- MAGE KNIGHT
- MANGÁS & ANIMES
- QUADRINHOS NACIONAIS & IMPORTADOS (NOVOS E ANTIGOS)

Av. Nelson Cardoso, 905, Loja 106 - Shopping Unicenter II
Taquara/Jacarepaguá - Rio de Janeiro; Tel.: (21) 2423-3930 / 2435-2687 - Fax: (21) 2435-2690
Rua Dias da Cruz, 203 Loja 11 - Méier - Rio de Janeiro; Tel.: (21) 3273-1149 - Fax: (21) 2595 1242
ATENDEMOS PEDIDOS DE TODO O BRASIL

1º ENCONTRO REGIONAL DE RPG
FREGUESIA DO O
STORYTELLER
D&D
E OUTROS
Data 24/03/2002
Dás 9:00 ás 18:00
LOCAL: CASA DE CULTURA SALVADOR LIGABUE
(ATRÁS DA IGREJA DO LARGO DA MATRIZ)
Informações e Inscrições:
Tel.: 3483.1481 - A/C Ricardo
E-mail: magonoah@ig.com.br
APOIO: RPC (REDE POPULAR DE CULTURA)
UMM (UNIÃO DE MOVIMENTO DE MORADIA)
CASA DE CULTURA SALVADOR LIGABUE
GABINETE DO HENRIQUE PACHECO
RPG
IRMANDADE DOS MAGOS LEGAIS

Já chegou ao Brasil o primeiro PC game com regras de D&D 3ª Edição!



Pool of Radiance: visual fantástico em mais um computer game baseado em Forgotten Realms

Em tempos recentes, os fãs de **Advanced Dungeons & Dragons** estiveram muito bem servidos de computer games baseados em seu RPG de mesa favorito. Alguns dos melhores games do gênero lançados nos últimos anos foram justamente baseados em cenários de **AD&D**, e usando regras de jogo similares para construção de personagens combate e magia. O vasto mundo de **Forgotten Realms** teve **Baldur's Gate I** e **II**, e também **Icewind Dale**; e o extinto (mas interessante) **Planescape** foi visitado através de **Torment**. Fora do **AD&D**, até mesmo **Vampiro: a Máscara** entrou na moda dos PC games.

Sim, mas agora não existe mais **AD&D**. Estes são os tempos do supremo **Dungeons & Dragons 3ª Edição** — e não demorou para que ele também fosse brindado com um game eletrônico. Ele chega agora ao Brasil sob o título de **Pool of Radiance: As Ruínas de Myth Drannor**, produzido pela Ubi Soft e lançado pela Brasoft. Este é, oficialmente, o primeiro RPG eletrônico que utiliza as novas regras da 3ª Edição (ainda que, em **Baldur's II**, algumas dessas regras já apareciam).

Como é tradição neste tipo de game, antes de começar a jogar você deve construir um grupo de personagens aventureiros — e suas escolhas nesta etapa vão facilitar ou dificultar a conclusão da aventura. Por exemplo, um grupo só de guerreiros não poderá contar com magias de cura, um grupo só de magos será fraco em combate, e assim por diante.

Você tem à disposição as novas raças de classes do **D&D 3E**, como direito a meio-orc, monge e tudo o mais. Apenas o mago (wizard) está ausente: ele foi totalmente substituído pelo feiticeiro (sorcerer). Não faz muita diferença, porque a mecânica de memorização de magias usada pelos magos nunca foi funcional nos games.

Você gostava de passar a noite toda rolando os valores de habilidades para tentar conseguir dois ou três 18? Esqueça, aqui não tem isso. Este game usa uma regra opcional (que aparece no novo **Livro do Mestre D&D**, páginas 19 e 20). Cada personagem começa com 8 em todas as seis habilidades, e o jogador tem mais 25 pontos para distribuir, sendo que valores altos como 17 e 18 custam mais caro. Esta é a opção mais justa e equilibrada (mas também um pouco frustrante...).

Outras regras da 3ª Edição estão presentes, como as habilidades especiais das classes (a Fúria dos bárbaros, a Evasão dos ladrões...), talentos e perícias. Infelizmente, o jogador não escolhe nenhuma destas características: cada classe já vem com um "pacote" próprio de talentos e perícias. Ou seja, você NÃO vai poder comprar Iniciativa Aprimorada (o talento mais popular da 3ª Edição!) para todos em seu grupo!

Sorcerers, monks, half-orcs... nada como ver na telinha as novas opções da 3ª Edição!

Para quem já conhece as novas regras do **D&D**, é muito divertido observar talentos e perícias funcionando durante o game. Detonar zumbis usando Ataque Poderoso é bem divertido. Aliás, muito das regras novas — que ainda podem causar dor-de-cabeça aos jogadores — literalmente aparecem no jogo, ajudando a esclarecer seu funcionamento. Bons exemplos disso são a iniciativa, a mobilidade dos personagens (ações livres, parciais, totais...) e os temidos ataques de oportunidade.

Poço do quê?!

Os fãs mais antigos devem se lembrar da série de jogos com o título **Pool of...** (algo como "poço de..."), alguns dos primeiros PC games que usavam **Forgotten Realms** como cenário. Teve o **Pool of Darkness** (Poço de Trevas), **Pool of Twilight** (Poço do Crepúsculo) e agora **Pool of Radiance** (Poço do Resplendor).

Esses tais poços são um tipo de fenômeno mágico que surge subitamente e provoca um monte de problemas. Então entra em cena um grupo de heróis que atravessa uma dungeons gigantesca, detona um monte de monstros pelo caminho e, no fim, consegue desativar o poço. A TSR (antiga fabricante do **AD&D**, antes que a Wizards of the Coast visse tomar o comando) chegou a publicar romances baseados nesses games, que foram grande sucesso. Hoje, o surgimento dos Pools faz parte da cronologia oficial do mundo de **Forgotten Realms.**

Eis que, agora, um outro Pool surgiu — e ainda por cima fica em um dos lugares mais perigosos deste mundo: as ruínas da poderosa cidade élfica de Myth Drannor, hoje abandonada e infestada de monstros. As forças mágicas do poço estão corrompendo o mythal, a poderosa magia dos elfos, que ainda resta sobre as ruínas. Além disso (só para piorar mais!), uma estranha e antiga entidade parece estar usando tanto o mythal como o poço para aumentar seu poder, escapar das ruínas, e dominar o mundo.

Cabe aos aventureiros entrar nas ruínas, descobrir exatamente o que está acontecendo, destruir o poço e deter os planos da tal entidade, seja quem for. Ou seja, mais uma vez um grupo de aventureiros recebe a missão de salvar o mundo!

Game Pesado

Pool of Radiance tem uma história relativamente simples, mas que vai se enrolando cada vez mais, com trezenas de subplots e pequenas missões. É muito divertido e consegue prender a atenção por um bom tempo. (Em outras palavras, é tremendamente viciante!)

Como tem sido regras nos games baseados em **AD&D**, o visual é incrível, com uma interface muito intuitiva e prática. O combate pode até parecer um pouco complicado, mas com algum treino tudo fica mais fluido. Uma boa idéia é diminuir a velocidade da rodada (uma das opções mais úteis que já vi em um game) para não acabar deixando um personagem sem agir.

As Ruínas de Myth Drannor está um passo além de **Baldur's Gate** e **Torment** quanto ao visual e utilização de regras. Mas essa maravilha tem um preço: precisa de uma supermáquina para rodar bem. É recomendado um Pentium III (com 500 mHz), com 128 de memória RAM, CD-ROM de 8x e placa de vídeo para 3D (pois é, aquela placa danada que pouca gente tem...).

Também, não se pode esperar outra coisa de um lugar tão carregado de magia quanto Myth Drannor...

ROGÉRIO "KATABROK "SALADINO

Se perguntando como pode haver um pavimento de anões nas ruínas de uma cidade élfica...

O segundo livro básico de Dungeons & Dragons 3ª Edição chega em excelente versão traduzida!

Com o Livro do Mestre D&D 3E, é muito melhor planejar uma aventura!

GOLPE DE MESTRE!

O lançamento do **D&D 3ª Edição** em português pela Devir Livraria foi um sucesso total. Muitos estavam preocupados em como ficaria o livro em português, se os termos de jogo estariam adequados, se manteriam o clima — enquanto outros simplesmente estavam curiosos sobre esse novo-velho RPG, tão falado e aclamado.

Os temores foram infundados. O **Livro do Jogador D&D** tornou-se um dos maiores fenômenos de vendas em RPG no Brasil — substituindo totalmente seu antecessor, o **AD&D**. Na verdade, antes mesmo da chegada de sua versão traduzida, livros importados de **D&D** em inglês já ocupavam nossas mesas de jogo. O que já era esperado.

Dungeons & Dragons é o mais antigo sistema de RPG que existe (bem, tinha o **Chainmail**, mas este mais jogo de miniaturas e menos RPG — e que, aliás, acaba de ser relançado pela TSR). Foi criado na década de 70 e tem sido o mais popular jogo deste tipo desde então. Ganhou novas regras, novas edições, virou Advanced (ou seja, **AD&D**) e tudo o mais. Comemorou seu jubileu de prata (25 anos) com relançamentos de antigos suplementos clássicos. Até que, no segundo semestre de 2000, a TSR — editora norte-americana que publica o jogo — reformulou o jogo completamente, resultando no atual **D&D**.

Embora o jogo fosse inspirado na obra de J.R.R.Tolkien (que tem seu próprio RPG oficial, **MERP**), durante anos foi o **AD&D** que definiu como deveria ser o RPG de fantasia medieval, inspirando muitos outros jogos e sistemas. No Brasil, o "estilo AD&D" ficou famoso graça ao desenho animado Caverna do Dragão, baseado no jogo.

A reformulação do **D&D** foi resultado de uma mudança de diretoria na TSR, pois a empresa havia sido comprada pela Wizards of the Coast, fabricante do card game **Magic: The Gathering** (e ainda há quem diga que RPGs e card games são "inimigos"...). A nova edição tinha como grande objetivo atrair novos jogadores, mas sem desagradar os veteranos. O resultado foi um conjunto de regras mais simples (mas que também aceita complicações para mais realismo) e um visual impressionante.

A 3ª Edição chegou em três livros básicos (ou corel books), contendo todas as regras essenciais, como era no **AD&D**. Eles seriam as novas versões do **Player's Handbook**, **Dungeon Master's Guide** e **Monster Manual**.

No Brasil, o **Livro do Jogador** em português chegou no final do ano passado — exatos 12 meses após seu lançamento nos EUA. Este primeiro e mais importante título apresenta as regras de construção de personagens, raças, classes, perícias, talentos, magias e regras de combate. Na verdade, embora diga-se que são necessários três livros básicos, apenas com este já fica possível começar a jogar.

Agora, quatro meses após o **LdJ**, chega a versão nacional do **Livro do Mestre**. Mas... por que precisamos dele? Se todas as regras já estão no LdJ, o que ainda falta saber? Algum truque malvado que apenas os Mestres conhecem?!

Tábua de Salvação

O **Livro do Mestre** é na verdade um guia (como diz seu nome original, **DM's Guide**) que oferece uma tremenda ajuda para quem se arrisca a mestrar aventuras de **D&D**. Mostrando que a coisa não é tão difícil assim, o livro responde a praticamente qualquer dúvida que possa aparecer durante uma campanha.

O primeiro capítulo praticamente não cita nenhuma regra ou jogada de dados, preferindo explicar o papel do Mestre e ensinar como conduzir uma sessão de jogo. Isso mostra a preocupação da WotC com o jogador novato, aquele que está conhecendo o hobby agora. Vale lembrar que, nos livros **AD&D**, esse tipo de preocupação quase não existia — os autores assumiam que o leitor já era um jogador esperiente.

O novo **LdM**, além de abordar as regras que envolvem outros assuntos além da criação de personagens, ensina o Mestre a construir seu próprio mundo, sua campanha e povoá-la. Os jogadores já sabem como é que seu personagem é quais suas habilidades, mas o Mestre precisa saber o mesmo sobre o mundo onde os heróis vivem!

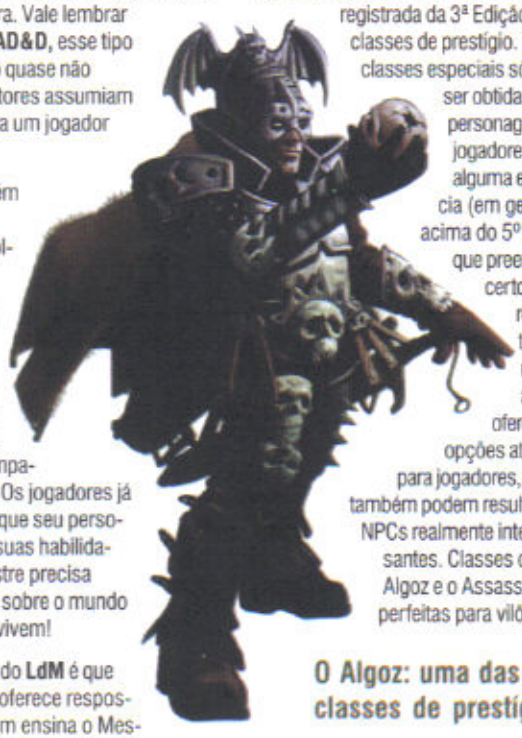
O grande ponto do **LdM** é que ele não apenas oferece respostas, mas também ensina o Mestre a improvisar e a criar suas próprias soluções. Um bom exemplo disso são as sub-raças.

Você já sabe que em **D&D** temos, além de humanos, a opção de jogar com elfos, anões, gnomos, halflings e outros. Embora o **LdJ** diga pouco sobre isso, cada uma dessas raças tem uma série de sub-raças — por exemplo, os elfos-negros e os elfos selvagens. Essas sub-raças são similares às originais, mas com alguns poderes e fraquezas diferentes.

Eis o grande mérito do **LdM**. Em vez de simplesmente trazer uma gigantesca lista de novas raças e sub-raças, ele oferece ao Mestre diretrizes para que ele consiga inventar suas próprias — com enfoque especial no equilíbrio entre poderes e fraquezas, para evitar apelações. (A propósito gente: uma raça com +4 em Força e -4 em Carisma NÃO é considerada nem um pouco equilibrada!)

Outra novidade fica por conta das regras para usar monstros como personagens jogadores. Antes, no **AD&D**, esse tipo de adaptação era difícil ou até impossível. Agora as coisas são bem mais simples. No entanto, algumas espécies ainda são pouco recomendadas para jogadores. (Ok, e aqui vou eu com meu beholder paladino de 30º nível!)

Uma nova opção disponível no **LdM**, e que acabou se tornando uma marca registrada da 3ª Edição, as classes de prestígio. Estas classes especiais só podem ser obtidas por personagens jogadores com alguma experiência (em geral acima do 5º nível) e que preencham certos requisitos. Elas não apenas oferecem opções atraentes para jogadores, como também podem resultar em NPCs realmente interessantes. Classes como o Algoz e o Assassino são perfeitas para vilões.



O Algoz: uma das classes de prestígio

Outra grande sacada são as classes destinadas a "gente comum" — afinal, nem todo mundo que vive em um mundo medieval é aventureiro! No antigo **D&D**, esses personagens eram considerados "nível 0"; agora, entretanto, eles têm suas próprias classes. Quase todas são menos poderosas que aquelas própria para jogadores.

Para socorrer o Mestre, uma gigantesca coleção de tabelas permite gerar rapidamente personagens prontos para uso como NPCs, incluindo todas as opções de raças, classes e níveis do **LdJ**. Então, se você precisa rapidinho de um bárbaro meio-orc bêbado para arrumar briga com os aventureiros na taverna, lá está ele!

O **LdM** segue abordando detalhes técnicos sobre aventuras e campanhas, com regras e como aplicá-las. Desde a premiação com Pontos de Experiência e complicações de combate até manobras aéreas e habilidades especiais de criaturas (sopro de dragão, regeneração, resistência à magia...). E ainda tudo sobre a construção de uma masmorra — o ambiente clássico das aventuras de **D&D** —, com portas, armadilhas, passagens secretas, estátuas, colunas, grades... e encontros com monstros, é claro!

Itens mágicos completam o livro. Uma lista enorme de armas, armaduras, anéis, varinhas e artefatos e as explicações de seus poderes. Da mesma forma que faz com as classes, raças e sub-raças, o **LdM** também não se limita a dizer "esta espada faz isso" e pronto. Ele explica detalhadamente como criar itens mágicos, oferecendo poderes e custos para que o Mestre invente seus itens. Aliás, esta é outra das novidades da 3ª Edição — agora um personagem jogador pode, se tiver recursos, construir seus próprios itens mágicos. No antigo **AD&D** não havia regras próprias para isso — sabia-se apenas que esses objetos eram "feitos por magos poderosos" e coisa assim. Agora, cada item é devidamente acompanhado pelo custo em dinheiro, energia (pontos de experiência) e magias necessárias para criá-lo.

Todos os antigos e clássicos itens mágicos do **AD&D** aparecem na nova versão, desde a espada vorpal ao anel de proteção — cada um com sua "receita de fabricação". No entanto, alguns objetos poderosos são classificados como artefatos: itens mágicos cuja fórmula foi perdida ou esquecida, e que não podem mais ser reproduzidos. Caem nesta categoria a Mão de Vecna e a Maça de Cuthbert.

Tríbulo Brutal?!

A versão nacional do **LdM** é — assim como o **LdJ** — muito bem esmerada. A tradução de um livro como este é bem mais complicada do que pode parecer: o **Livro do Mestre** abrange praticamente todos os assuntos do novo sistema. Então é necessário que se pense muito bem em cada nome recebido por cada palavra.

Muitos monstros, por exemplo, receberam seus novos nomes ainda no **LdM** — porque eles aparecem nas listas de encontros. Na hora de descrever masmorras e cidades, foi necessário pesquisar termos arcaicos dos mais profundos recônditos dos dicionários.

Alguns nomes com certeza vão gerar polêmica. Um deles é o monstro que originalmente se chamava Umber Hulk. No antigo **Livro dos Monstros AD&D** o nome original havia sido mantido, mas agora ele passa a se chamar "Tríbulo Brutal". Ok, está correto, mas vai demorar para a gente se acostumar...

O Preço Certo

O excelente visual do **LdM** original foi mantido na versão brasileira, seguindo-se quase à risca o padrão do livro americano. "Quase à risca" porque, como o texto em português fica maior, o espaço precisa ser "apertado". Algumas imagens foram reduzidas ou colocadas em posições diferentes, mas nenhuma foi excluída. Mudaram também, é claro, algumas seções com termos em ordem alfabética (e as figuras que as acompanhavam).

Foi justamente a acomodação dos termos em ordem alfabética que deu mais um grande trabalho para a equipe de tradução. Em diversos pontos do livro existe o que se chama de referência cruzada, onde o autor menciona algo que deveria estar na página tal — mas não está mais, porque a ordem foi alterada. E lá vai o povo da Devir vasculhar o livro inteiro em busca do assunto, para corrigir a referência. Agora imaginem isso com cada habilidade especial, complicação de combate e outras coisinhas. Felizmente para nós, o resultado final é muito bom.

Papel e impressão não devem nada ao original americano. O Preço? Pesados R$ 60,00. Mas antes de qualquer reclamação, vale lembrar que **D&D 3ª Edição** é realmente um jogo caro — o alto preço do livro nacional não é culpa da Devir. A versão norte-americana não sai por muito menos (U.S.$ 19,95). E se você não está convencido, visite uma livraria e encontre um livro com o mesmo número de páginas, mesmo tratamento gráfico (capa dura e totalmente em cores) e preço inferior.

Uma boa notícia é que, embora o lançamento do **Livro do Mestre** esteja um pouco atrasado (a previsão era uma mês após o **LdJ**), o **Livro dos Monstros** não deve sofrer atrasos — a Devir informa que sua produção está bem adiantada. Afinal, boa parte do trabalho pesado (ou seja, traduzir os nomes e poderes dos bichos) já foi realizada no **LdM**. Agora é só esperar.

ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

Procurando por um facócero albino, para caçar tríbulos brutais

Os heróis descansam na taverna. Mais uma missão cumprida pela Devir...

PERGAMINHOS DOS LEITORES

DRAGÃO BRASIL • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Olá, leitores da DRAGÃO BRASIL. Sou o Paladino, fiel servo dos deuses do RPG, encarregado de responder suas cartas e e-mails (ultimamente mais e-mails que cartas!) aqui nos Pergaminhos dos Leitores. Então... onde estávamos mesmo?

— Você estava para ser morto, seu Paladino furreca de nível zero!

— Ah, sim! Eu havia esquecido! Quando começava a criar coragem para investigar o rapto da Paladina, fui encontrado pelo Antipaladino. Um demônio criado por forças malignas para destruir um herói valoroso!

— Herói valoroso?! Não vejo herói nenhum por aqui. Acho que alguém no inferno não tinha absolutamente nada melhor para fazer, então resolveu mandar um Antipaladino atrás de você só para matar o tédio.

— Mas diga... foi você quem raptou a Paladina? Com que propósito?

— Porque algum tipo de lei cósmica diz que não pode haver mais de DOIS personagens ao mesmo tempo aqui nos Pergaminhos. Tem a ver com diálogos difíceis de escrever, ou charges difíceis de desenhar, sei lá. Coisa de quadrinhista preguiçoso.

— A Paladina está bem? Digo, ela pode ser mais chata que um anão irritado, mas ainda é minha parceira.

— Deixei ela nua e acorrentada em meu esconderijo, como refém. Para garantir que você não fuja outra vez.

— Há... sério mesmo? Bem... digo..., como guerreiro dos deuses, acho que é meu dever sagrado partir em seu socorro. (Onde será que deixei minha câmera de vídeo?)

— VOLTE AQUI!!!

— Aaaaai! Tá bom! Larga minha orelha!

Kits de Novo

Aê galera da DB, tudo ok? Espero que sim, pois adorei o 3D&T Fastplay! Foi uma idéia genial, pois sou Mestre e jogador aqui em Vitória, no Espírito Santo. Agora sim eu pude ensinar outras pessoas a jogar 3D&T mais rapidamente! Também adorei o Manual do Aventureiro. Bem, sem mais delongas, vou às minhas dúvidas:

1) Nos kits do Manual do Aventureiro, os PVs de cada kit são somados à Resistência do personagem?

2) O Código de Honra adotado com o kit Samurai dá pontos de Desvatagem, ou o custo já faz parte do Kit?

3) Notei que não há um kit Monge. Vocês esqueceram?

4) Vocês poderiam adaptar Gladiador (o filme), Blade, Resident Evil, O Exorcista, O Senhor dos Anéis e a Inquisição?

Lord Seth, e-mail

1) Infelizmente, essa explicação não ficou mesmo clara no próprio **Manual**. Enquanto um personagem sem nenhum kit tipicamente tem Rx5 PVs, ao adotar um kit ele passa a ter o valor indicado na descrição, MULTIPLICADO por sua Resistência. Por exemplo, um mago Invocador (kit com 3 PVs) que tenha R2 terá 6 PVs (2x3=6). Se ele aumentar sua Resistência mais tarde com Pontos de Experiência, seus PVs aumentam na mesma proporção (por exemplo, 9 PVs se esse mesmo mago passar para R3).

2) Se você está falando de algo parecido com o Monge de **D&D**, consulte os kits Artista Marcial, Pacificador, Senhor das Chamas, Rei da Montanhas e outros.

3) Um personagem não recebe pontos por qualquer Desvantagem que faça parte de um kit. No entanto, elas não contam em seu limite máximo de Desvantagens.

4) Resident Evil e Blade apareceram, respectivamente, na DB #41 e #45. O Senhor dos Anéis está sendo adaptado aos poucos, em matérias sucessivas. Não é provável que tenhamos adaptações dos outros temas que você indicou.

— O que você pensa que está fazendo, paspalho? Respondendo cartas como se nada estivesse acontecendo? Estou aqui para acabar com você!

— Ahn, sim... mas puxa, por que você faria isso? Por que você me odeia?

— Porque um Antipaladino tem quase o mesmo poder de seu Paladino-alvo. Então, por sua culpa, eu sou o Antipaladino MAIS FRACO QUE EXISTE!!! Não aguento mais tanta gozação lá no Clube dos Vilões!!! Até o Macaco Louco tira sarro de mim...

Parceiros

1) Em 3D&T, para poder servir a um deus, eu preciso ter Clericato ou Paladino? Ou posso apenas cumprir as Obrigações e Restrições e assim receber os Poderes Garantidos?

2) A Vantagem Parceiro pode ser usada por mais de duas pessoas ao mesmo tempo?

3) Se dois ou mais personagens com Parceiro lutam contra um único oponente, isso é considerado um combate justo? Neste caso, se vencerem, cada um recebe a mesma Experiência ou ela é dividida em dois?

4) E quando alguém vence dois ou mais Parceiros? Recebe Experiência como se fossem vários adversários (ou seja, um Ponto de Experiência por cada oponente vencido) ou como se tivesse derrotado um único oponente?

Bomanbr, e-mail

1) Sim, você DEVE pagar pontos por Clericato ou Paladino para receber os Poderes Concedidos. E mesmo assim deve seguir as Obrigações e Restrições.

2) Sim, desde que todos paguem pontos por ela durante a criação do personagem.

3) Essa é uma das poucas situações em que um combate de dois (ou mais) contra um será considerado justo. Neste caso, se vencerem, os Parceiros recebem 1 Ponto de Experiência cada no final da aventura. Se perderem, cada um recebe 1 ponto a menos. Mas lembre-se que vencer personagens muito mais fracos (feitos com metade dos pontos) não rende nenhum ponto, e uma combinação de Parceiros costuma ser mais poderosa que os personagens separados.

4) Dois ou mais Parceiros agindo em conjunto são considerados um único oponente. Caso a combinação de Parceiros resulte em um oponente muito mais poderoso que você, use as regras próprias para isso (ou seja, divida por 10 o total de pontos do "personagem combinado" para saber quantos Pontos de Experiência ele oferece quando vencido).

Regras para e-mail

Indique no subject a seção a que se destina sua mensagem: Pergaminhos, Barraquinha, Lendas Lendárias ou Louse Slayers. NÃO serão aceitas mensagens com arquivos anexados.

BARRAQUINHA DO ORC

Vendo, Compro, Negocio

Vendo Dungeon Master's Guide D&D 3rd (R$ 35,00) e Monster Manual D&D 3rd (R$ 35,00) ou os dois livros por R$ 65,00, livros em inglês e em perfeito estado. Dou Preferência em São Paulo.

Tel.: (11) 5512-9616, c/ Julio.

• • • • • • • • • •

Vendo os livros Vampiro 3ª Ed. e Guia da Camarilla em ótimo estado e kit com 10 dados de 10 faces por R$110,00.

Tel: (11)4453-9926, c/ Bruno.

• • • • • • • • • •

Gostaria de comprar as HORRIVELMENTE difíceis de achar caixas de campanha de AD&D 2ª edição Forgotten Realms, Dragonlance e Planescape.

Tel.: (11) 78532031 - Alexandre ou (11) 61047469 - Vitor - São Caetano do Sul - SP.

• • • • • • • • • •

Tenho um Vampiro Segunda Edição reencapado com capa preta e dura com título em dourado e um Guia do Jogador para vender, ambos em boas condições!

Fábio, São Carlos-SP e-mail: archan@bol.com.br

• • • • • • • • • •

Vendo 3.000 cartas de Magic, desde Arabian Nights Block, 4ª Edição e 5ª até Mirage Block, tudo por R$159,99. Meu telefone é (24) 22316206 e meu e-mail é crisparp@uol.com.br. Também procuro jogadores de RPG em Petrópolis. Para mais informações entrar em contato.

• • • • • • • • • •

Vendo Vampiro 3ª ed. (R$ 20,00), Mago 2ª ed. (R$ 20,00), Livro do Jogador para Mago 2ª ed. (R$15,00). Todos os livros são novos e nunca foram usados. Falar com Daniel através do e-mail dan_p@uol.com.br

• • • • • • • • • •

Compro livros da série Aventuras Fantásticas desde que estejam em bom estado. Interessados entrar em contato com rafael_nog@hotmail.com

• • • • • • • • • •

Vendo Trevas com planilha de Mestre em ótimo estado (R$ 22,00) ou troco pelo Heróis de Papel Cenários.

Tel.: (51) 669-9759 ou rodrigom@terra.com.br

• • • • • • • • • •

Eu quero vender um exemplar de Inferno (25,00), um Paranóia (15,00), Trevas (25,00), escudo de Trevas com aventura (5,00), a aventura de GURPS Supers Escola de Super-Heróis (5,00), Tormenta primeira edição e escudo (10,00). Aceito negociações.

Gabriel B. Reis - Tel.: (19) 3885-2594

• • • • • • • • • •

Compro o jogo Senhor dos Anéis - Jogo de Aventuras urgente!!!!!! Por favor me liguem rápido! Dou preferência p/ pessoas que morem em Brasília.

Tel.:(61) 427-3032

• • • • • • • • • •

Troco o Dungeons and Dragons 3ª ed. em inglês (Players Handbook) por um em português. Pago a diferença!

Emanuel Campos. Tel.: (11) 6204-4373. E-mail: emanuel.campos@uol.com.br

• • • • • • • • • •

Vendo GURPS Módulo Básico, Viagem no Tempo e Magia; Livro do Jogador e Livro do Mestre AD&D (2ª Edição). Todos em ótimo estado. Somente para São Paulo, SP. Tel: 62414451 com Flávio"

elnoxiadon@ig.com.br

Vendo livro de Vampiros a Máscara 3ª edição com 5 dados de 10 faces e 206 cartas de Magic (47 terrenos) entre elas Processador Phyrexiano, Greel, Ceifador da Mente e Tormod"s Crypt por R$150,00 (preferencial Fortaleza).

Tel.: 254-6101 / 9971-9959. E-mail: lord.croft@bol.com.br.

Quero Jogar

Eu procuro com URGÊNCIA jogadores(as) de 3D&T, sou iniciante (não consegui jogar ainda).

Tel.: 2770-6412.

• • • • • • • • • •

O censo feito na região de Mogi Guaçu, Itapira, Estiva Gerbi e Mogi Mirim foi tirada a média de cerca de 200 RPGistas e TRÊS MESTRES!! Se você quer mestrar ou jogar RPG com o pessoal de sua região seja qualquer gênero mande um e-mail para andersond_santos@hotmail.com. Precisamos urgente de Mestres.

• • • • • • • • • •

Galera de São Luis entrem em contato pra uma possível aventura. Paz irmãos e que Nimb os proteja.

blacknegao@yahoo.com

• • • • • • • • • •

Necessito URGENTEMENTE de um grupo de 3D&T (mas aprendo outros sistemas também) em Vitória/ES ou Santa Teresa/ES. Lord Ozner e-mail: lordozner@bol.com.br

• • • • • • • • • •

Preciso pra ontem jogadoras(es) de GURPS, Storyteller e AD&D (Mestras nem falo né!) somos belos (pelo menos eu) e SEMPRE jogamos em forma de anime. Oro?

Aragorn, NATAL-RN. E-mail: ares@japan.com

• • • • • • • • • •

Jogadores de AD&D e GURPS procuram outros jogadores para formar grupo que jogariam nos finais de semana, na região de Bonsucesso/Ramos/Olaria e proximidades, no Rio de Janeiro-RJ. Outros sistemas também são bem-vindos, assim como Mestres, já dispomos de um.

E-mail: searcher16ac@yahoo.com

• • • • • • • • • •

Meu nome e Franklin. Queria formar um grupo de RPG e Magic. Por favor me respondam. RJ/RJ Tel.: (21) 2471-8798

• • • • • • • • • •

Alguém nesse fim de mundo se joga RPG? Manifeste-se!!! Tenho 22 anos e jogo qualquer sistema! Mestro Vampiro, Lobisomem, Street Fighter e GURPS! Quero formar um grupo para jogar nos fins de semana! Aceito vampiros do Sabá, Garras Vermelhas, Terroristas e até mesmo necromantes!!! Jogadores ou jogadoras, manifestem-se!!!

Allan. Parauapebas/PA Tel: 346-1699

• • • • • • • • • •

Procuro jogadores de RPG do Rio de preferência do Irajá ou proximidades. Dou preferência aos sistemas AD&D e 3D&T, mas também estou pronto a aprender outros sistemas.

Tel.:(21) 3014-4725, c/ Raphael.

• • • • • • • • • •

Procuro jogadores de todo o Brasil, para formar grupo de PBEM (Play By E-Mail) de Vampiro. Para maiores informações acesse www.storymaker.hpg.com.br

Storymaker, São Paulo - SP, e-mail: story_maker@ig.com.br/ICQ: 108203664

Só Bobagem

Queria mandar um alô para meus jogadores Danilo, o guerreiro que tem ótimas idéias, Bruno o ranger músico, Cleber o ladrão que não rouba, Sérgio o anão bonzinho

gvivaldi@bol.com.br

• • • • • • • • • •

Caro Orc, você fede e sua barraca é um lixo, mas sei que na verdade vc é um NPC fodão, por isso te respeito. Queria mandar um abraço pro povo do RPG aqui de Uberlândia, especialmente pro Surikato, Galinha, Gordo, Tolete, Tatu, Pastel e Vitor. valeu pessoal !!!!

e-mail: nookiesky@aol.com.br

— QUER LARGAR ESSE MALDITO TECLADO E IMPLORAR POR SUA VIDA MISERÁVEL COMO SE DEVE?

— Há, desculpa. É a força do hábito. Mas olha, Antipalada, não acho boa idéia você me matar, não.

— Surpresa seria se você ACHASSE boa idéia, né?

— Não, é sério. Estive lendo o tópico sobre Antipaladinos aqui no **Manual do Aventureiro**. Tem algo que você devia saber.

— É? Ok, mas sem truques! Dá esse livro aqui. Vou ler enquanto você responde a próxima carta...

Mundos e Livros

Olá, caros Paladas! Eu recentemente adquiri o Livro do Jogador D&D 3ª Edição e tenho algumas dúvidas:

1) Existem regras de conversão de AD&D para D&D 3E? Onde posso encontrá-las?

2) Quais são os principais mundos de campanha de AD&D? Quais serão traduzidos para o novo D&D?

3) Existe uma data para o lançamento do Livro do Mestre? Qual?

4) Onde está a adaptação de Zelda? Vocês pretendem fazê-la?

5) Onde posso encontrar o CD que vem na versão em inglês? Ele é necessário?

6) Onde encontro regras para níveis acima de 20 (se possível em português)?

Marcel o jogador 10º nível/ Mestre 11º nível, e-mail

1) Sim, existem. Elas estão no **Conversion Book**, um manual on-line gratuito disponível no site da TSR (**www.tsr.com**). Se você não tem acesso à Rede ou não sabe inglês, não se apavore: a Devir tem planos para uma versão traduzida.

2) Com certeza o mais importante é **Forgotten Realms**, mas sua chegada ao Brasil em versão traduzida ainda não tem data prevista. Em inglês, além de **FR**, já existem também os livros **Greyhawk Gazeteer**, **Ravenloft**, **Dragon Lords of Melniboné** e outros.

3) O **Livro do Mestre D&D** já existe em bom português. Confira nesta edição.

4) Talvez. (Assim que a gente achar alguém que conheça direito esse jogo...)

5) Você está falando do CD-Rom que acompanha o **Player's Handbook** em inglês, e que não existe na versão nacional. Ele contém um programa gerador de personagens que facilita bastante a vida do jogador, mas não é realmente necessário.

6) Essas regras ainda não existem, nem em português, nem inglês. Um dos livros programados pela Wizards of the Coast para este ano será o **Epic Level Campaign**, tratando justamente desse tema.

— NÃÃÃÃOOO! NÃO É POSSÍVEL! ISTO NÃO PODE SER VERDADE!

— O que foi, Antipalada? Acabou de ler?

— Aqui diz que, quando um Paladino consegue finalmente destruir seu Paladino-alvo, "sua missão termina e ele se desfaz em chamas".

— Isso mesmo. Então, se acabar comigo, você também morre. Triste, né?

— MALDITO!!! Isso explica porque você está aí tão calmo, respondendo cartas! Você SABE que não posso matá-lo.

— Pois é. Que coisa, não? Hehehe...

Meio-Dragão e Lich

Alô, Pessoal da DB. Sei que os RPGistas sofrem imenso preconceito pelos não-RPGistas, e logo teremos que agir às escondidas, trabalhar no Mercado Negro dos livros de RPG. Mas tenho perguntas:

1) O Manual do Aventureiro diz que o kit Feiticeiro tem custo 0 para Meio-Dragões. Mas a página 6 diz que APENAS aventureiros de 5 pontos ou menos podem adotar kits. Portanto, nenhum herói de 5 pontos pode ser Meio-Dragão, que custa 12 pontos, mesmo que se encha de Desvantagens.

2) Segundo as regras de padrão de poder, este personagem com que jogo há dois anos é considerado poderoso? Necron: F6 H6, R6, A6, PdF6, 20 PVs, Arcano, Lich, Necromante, Arena, Área de Batalha, Trevas 13, Terra 7 Ar 7, outros 6.

Luanaflower, e-mail

1) Correto. Essa combinação seria possível apenas para NPCs, que podem ser feitos com qualquer quantidade de pontos e mesmo assim adotar kits.

2) Sim, esse personagem é muito poderoso. No entanto, Lich é uma Vantagem Única que não pode ser comprada com pontos. Se o Mestre permitiu a você ter acesso à magia e itens necessários para essa transformação, então o problema é todo dele!

Fastplay

Olá, sou Julius Alucard von Zwei, um vampiro de 8º Geração, e estou escrevendo para esclarecer algumas dúvidas:

1) Se eu disponibilizar o 3D&T Fastplay em meu site, posso incluir no site um cenário criado por mim? Incluindo regras novas (como Vantagens e Desvantagens) próprias para esse cenário?

2) Já Mago: a Ascenção 3ª Edição?

3) Existe previsão de um filme sobre Magic, com Gerrard e sua turma?

Bem, é só. (Não vou gastar linhas falando bem da revista, porque não gosto de ficar falando do óbvio!)

Julius Alucard von Zwei, e-mail

1) Sim. A versão eletrônica de **3D&T Fastplay** pode ser disponibilizada em qualquer site. E você também pode incluir seus próprios cenários e regras opcionais livremente. Já exis-

LENDAS LENDÁRIAS

Sem Talento para o Ramo

Aventura de 3D&T ocorrendo em Arton. O grupo deve adentrar em uma torre vigiada, então um dos jogadores se prontifica a escalar a parede e invadir a janela do segundo andar. Na rolagem de dados... 6. Falha. O personagem despenca.

Após invadirem a tal torre, há uma porta trancada. O mesmo jogador faz um teste para abrir a porta com explosivos. O resultado de sua jogada é um... 6. Nova falha, seguida de uma explosão que o desacorda.

Por fim, horas depois, o azarado personagem (com sua Armadura ZERO) tenta se esquivar do ataque de um KOBOLD e tira... 6. Morte instantânea.

Se vocês estão assustados com o azar desse personagem, fiquem mais assustados ainda porque ele — que não conseguiu invadir um local, arrombar uma porta e perdeu de um kobold) era um LADRÃO.

Álvaro, o cara que caiu do vigésimo andar (no Pokémon), e-mail

Quero ser Mago!

Depois de jogarem pela enésima vez um certo sistema, um grupo veterano de RPGistas decide mudar de jogo.

Mestre: "Eu voto em AD&D. Faz tempo que não jogamos um RPG medieval."

Jogador: "Pô, mas a gente comprou o Mago: a Ascenção esses dias e quase não jogamos..."

Mestre: "Eu quero jogar AD&D. Vocês sabem que é o meu favorito."

Todos os cinco jogadores: "QUEREMOS JOGAR MAGO!!"

Mestre: "Se não for AD&D, não jogo nenhum outro. Arrumem outro Mestre."

O silêncio toma o ambiente, até que uma sábia mente insana anuncia:

Jogador: "Então vamos jogar AD&D com um grupo de magos!

Locke Cole, O Caçador de Tesouros, Guanambi/BA

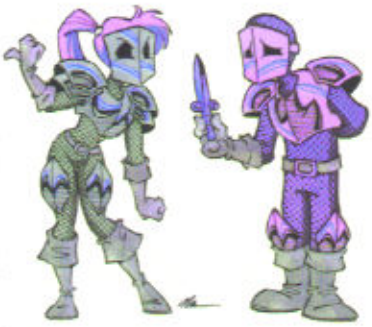
• • • • • • • • • •

"Posso escolher qualquer personagem do livro? Então eu quero ser este Artista MARCIANO aqui!"

— Um "experiente" jogador, encontrando o Artista Marcial no Manual do Aventureiro.

Carlos, e-mail

• • • • • • • • • •



"Eu apanho meu símbolo sagrado COM AS DUAS MÃOS, beijo e arremesso para o céu, na direção de meu deus."

— Um clérigo que, na ocasião, segurava-se em uma corda sobre um abismo...

Venomot, e-mail

• • • • • • • • • •

Grupo de Star Wars. Chegamos em frente a uma base do Império que era guardada por um grupo de Stormtroopers.

— E agora, o que vamos fazer? — pergunta o Soldier.

— Deixa comigo — responde o Jedi com um sorrisinho malicioso.

— Vai usar a persuasão da Força?

— Não, eu vou usar a persuasão PELA força!

Rudge Skywalker, Jedi Meio-Orc, e-mail

• • • • • • • • • •

Aventura em Tormenta. Os heróis cruzavam o Deserto da Perdição há dias, sem água e comida. O anão paladino e o mago elfo falham em seus testes de Resistência e desmaiam.

E a maga elfa, a única que passou em seus de Resistência, diz:

— Eles desmaiaram??? VOU DESMAIAR TAMBÉM!!!!"

Mestre Estevam, e-mail

• • • • • • • • • •

"Vocês entram em uma sala REDONDA, na qual existe um baú em seu CANTO ESQUERDO!"

— Mestre que se julga muito sabido em geaometria.

djairgostoso, e-mail

• • • • • • • • • •

— E vocês encontram um frasco de poção de cura — diz o Mestre.

— O que ela faz? — pergunta o anão.

Zulu, SP/SP

LOUSE SLAYERS

Vitorianos

E aí pessoal da Dragão, tudo d20? Encontrei alguns problemas na matéria "Os Vitorianos" (DB #79). Eles são:

1) Foi dito que Sherlock Holmes não fumava. Isso está errado!!!! Ele sempre fumava com seu amigo Watson, e muitas vezes foi dito que ele guardava seu fumo na ponta de seu chinelo de dormir.

2) A ficha de Sherlock Holmes apresentada em Castelo Falkenstein é de quando ele tinha uns 20 a 22 anos (recém-formado), no ano de 1870. Aqueles atributos não correspondem ao auge de sua forma.

3)A ficha do Capitão Nemo para D&D 3E diz que ele tem bônus de Fortitude +5. Isso está muito errado, pois ele é um Ladrão de 6º nível, Aristocrata de 5º nível e AINDA possui Grande Fortitude como feat.

4) A ficha do conde Drácula de GURPS está em desacordo com a de AD&D. Seus valores de DX 12, IQ 12 e HT 10, contra Des 18(!), Int 15 e Cons 19! Qual está certo?

5) É possível Tarzan ter Força 23 em D&D 3ª edição?? Não é muito superior ao limite humano? Ele pode ter sido criado por macacos, mas ainda é humano...

Kareen Dulak, conselheiro do Rei (que Rei? Ah, já foram tantos...), e-mail

1) Não conseguimos checar essa informação, então vamos aceitar sua palavra. (No chinelo? Que coisa...)

2) Isso parece estranho, levando em conta que são atributos extremamente elevados. Mas se o Anfitrião (Mestre) assim desejar, pode elevar um pouco mais as habilidades de Holmes.

3) Não está muito errado, não. Um Ladrão de 6º nível tem Fort +2. Um Aristocrata de 5º tem Fort +1. E o talento Grande Fortitude oferece Fort +2. Total, +5.

4) O valor certo depende do sistema que você pretende usar, é claro. Sempre aconselhamos que não se tente comparar atributos entre sistemas diferentes, porque na maioria dos casos isso vai produzir resultados estranhos. Mas é verdade que, no caso do Conde, alguns números saíram muito diferentes por acidente. Use os maiores.

5) Sim, é possível, porque **D&D 3E** não tem mais limites raciais de atributos. Além disso, você ganha 1 ponto extra de atributo a cada 4 níveis. Tarzan é um Bárbaro de 20º nível que começou com For 18, ganhou 5 pontos e gastou todos em Força, assim chegando a For 23.

tem, inclusive, muitos bons sites com material extra de **3D&T**.

2) Certamente que sim. O livro básico de **Mago** disponível atualmente em português já corresponde à 3ª Edição.

3) Por enquanto correm apenas rumores sobre um filme baseado em **Magic**. Se ficarmos sabendo de qualquer coisa, avisamos.

— MALDITO PALADINO!!! MALDITO!!! MALDITO!!! MALDIIIIITOOOOO!!!

— Hehehe! Vamos, Antipaladino! Seja um bom perdedor! Você certamente vai encontrar alguma coisa útil para fazer. Tipo, responder cartas em alguma revista de RPG concorrente.

— Muuuuuito engraçado!

Quero GURPS!

Caro(a) Paladino(a), quem lhes fala é Rafael Smith. Sou Mestre há mais de três anos, e acompanho a DB desde que me incursei nos RPGs. Meu sistema favorito é GURPS, e tenho algumas dúvidas que espero que tenham a bondade de respondê-las:

1) GURPS Artes Marciais verá a luz do dia?

2) A Devir planeja lançar mais suplementos de GURPS? Cadê o Fantasy Bestiary, o Fantasy Folk, o Wizards, o Psionics...

3) Vocês poderiam publicar uma matéria convertendo as esferas de Mago: A Ascensão para GURPS?

4) Cadê o resultado da promoção D&D 3E?

5) As magias Drenar (Atributo) de GURPS Grimório são utilizáveis em animais?

6) Como faço para determinar de modo correto um custo (em pontos ou moedas de cobre) para os itens contidos no Guia de Itens Mágicos?

Finalizo com sinceros parabéns a vocês. Continuem com o bom trabalho!

Rafael Smith, e-mail

1) Esperamos que isso aconteça algum dia, pois é um dos suplementos mais ansiados pelos jogadores. Infelizmente, a taxa de lançamentos nacionais para **GURPS** tem sido baixa, mal chegando a um livro por ano.

2) Entre os títulos que você cita, o único que com certeza sabemos estar nos planos da Devir é o **GURPS Psionics**, seguido por **GURPS Voodoo**.

3) Sabemos existir o suplemento importado **GURPS Mage: the Ascension**, que certamente tem regras para isso. Mesmo assim, vamos pensar no assunto.

4) O resultado da Promoção D&D 3E Fase II foi publicado na DB #80.

5) Sim. Mas vai fazer um estrago...

6) Os **Guias de Itens Mágicos** da Editora Daemon não levam em conta que os itens possam ser comprados com dinheiro ou pontos, apenas conquistados em campanha. Como alterantiva, verifique os poderes oferecidos pelo item e compare com outros itens ou vantagens de **GURPS** para estimar um custo aproximado.

— E então, Antipalada? Agora que chegou à triste conclusão de que NÃO PODE me matar, o que pretende fazer?

— Pois é, estive aqui pensando... tem uma porção de coisas que posso fazer para tornar sua vida pior SEM matá-lor...

— (Ops...)

Não deixe o dragão fugir! Complete sua coleção!

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849 2266 • 3849 1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos correios.

As primeiras edições da DRAGÃO BRASIL

DB #1 a #49 • R$ 2,00 cada

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO!

Edição comemorativa. Acompanha a primeira edição do livro básico de TORMENTA

DB #50 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento PANTEÃO

DB #54 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento TEMPORADA DE CAÇA

DB #58 • R$ 2,90

Edição comemorativa. Acompanha o MANUAL 3D&T

DB #60 • R$ 6,00

As edições mais recentes da DB

DB #51 a #59 • R$ 4,00 cada*

DB #61 a #77 • R$ 4,90 cada

DB #78 • R$ 5,50

*exceto as edições #54 e # 58

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:

DRAGÃO BRASIL		DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (Edições 1 a 5, 7, 8, 10, 12 e 14 a 17)		DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (Edições 6, 9, 11, 13, 18, 20, 21 e 22)	
SP/Interior	R$	SP/Interior	R$	SP/Interior	R$
1 revista	1,75	1 a 4 revistas	1,75	1 revista	1,75
2 a 8 revistas	3,50	5 a 13 revistas	4,40	2 a 6 revistas	4,40
9 a 25 revistas	4,50	Outros Estados	R$	Outros Estados	R$
Outros Estados	R$	1 a 4 revistas	2,00	1 revista	2,00
1 revista	2,00	5 a 13 revistas	5,10	2 a 6 revistas	4,75
2 a 8 revistas	4,00				
9 a 25 revistas	5,00				

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

DRAGÃO BRASIL

No Mundo das Trevas, sonhar pode ser o maior desafio...
Fadas

— Pô, alguém mestra alguma coisa aí.

— Vocês querem jogar Changeling?

Os olhares se voltam, ameaçadores.

— Hã... aquele que a gente precisa ser fadinha feliz no mundo cor-de-rosa?! Não, obrigado.

Role um dado (um d10, porque estamos falando de Storyteller). Consiga 6 ou mais e o paciente Narrador vai sacar os livros da mochila, abrir nas ilustrações dos Trolls e Redcaps, e começar a explicar pacientemente que... bem... resumindo, "fadinha feliz é a mãe". Se conseguir 6 ou menos, ele suspira resignado e volta ao silêncio. Em caso de falha crítica, o restante do grupo vai ficar amolando o coitado o resto da tarde.

"Como assim fadinha feliz?", é forçoso perguntar. Que RPGista de respeito não se encanta ou encantou com J.R.R. Tolkien, **Sandman**, **Books of Magic** e talvez **Dragonlance**, **Darkover**, **Willow** e outros?

Existe muito espaço para profundidade no gênero da fantasia — como já foi provado por **Ars Magica**, um dos RPGs favoritos da "turminha da profundidade" e rotulado pelos próprios autores como um cenário de "fantasia revisada". E quem melhor que a White Wolf para explorar esse espaço? Não foram eles quem fizeram **Trinity**, um RPG de ficção científica tão profundo e sinistro que ninguém consegue jogar? (Ops, desculpem; lá vou eu soltar um pouco de preconceito também...)

Embora esteja hoje em dia um pouco distanciado dos outros títulos (rotulado oficialmente como ArtHaus, um selo menor a White Wolf), a ambientação de **Changeling** ainda é o Mundo das Trevas — e uma premissa básica é que não existe nada "feliz" no Mundo das Trevas. Como em **Mago** e **Lobisomem**, o clima geral neste jogo é de derrota; assim como **Mago** é dedicado "aos que mantém a magia viva", **Changeling** é para aqueles que ainda ousam sonhar, que ainda acreditam na imaginação. E pra mim, pessoalmente, um jogador de RPG que não se enquadra nessa descrição tem alguma coisa muito errada!

Infelizmente, com o cancelamento da versão traduzida de **Changeling: The Dreaming**, diminui muito nosso arsenal contra esse preconceito bobo e nossa esperança de ver um jogo tão interessante se tornar mais popular. Então, como já fizemos com as Múmias (DB #31) e Feiticeiros (DB #56), vamos apresentar aqui uma "versão demo" dos Changelings, ou Fae — para quem não tem acesso aos livros em inglês e/ou quer experimentar. Claro que estas regras não são completas; os elementos mais complexos (de explicar, não de jogar) foram deixados de fora. Mas esperamos que o resultado ainda seja um jogo interessante.

Abram suas mentes, e bons sonhos!

O Mundo das Trevas (ou World of Darkness) é um cenário de horror gótico criado pela editora norte-americana White Wolf. Ele apareceu primeiramente no jogo Vampiro: a Máscara, seu título mais importante. Mais tarde, o Mundo das Trevas seria formado por cinco títulos centrais: Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changeling.

Os três primeiros já existem no Brasil em versões traduzidas, e contam com numerosos suplementos. Já os outros dois enfrentam problemas. Wraith: the Oblivion, sobre fantasmas, foi cancelado nos EUA em 99. Changeling: the Dreaming, sobre fadas, migrou para um selo menor chamado ArtHaus. O lançamento deste último no Brasil estava previsto para meados de 2000/2001, mas foi cancelado. Nenhum dos dois deve ganhar versões em língua portuguesa.

Para usar as regras desta matéria, você deve estar familiarizado com os jogos Vampiro, Lobisomem e Mago.

O que é ser Fae

Alguns teóricos afirmam que os Fae nasceram dos sonhos da humanidade; outros, que os primeiros vieram dos sonhos do próprio mundo e nasceram antes dos primeiros humanos (como os elfos, na maioria dos mundos fantásticos). Há quem diga que licantropos e vampiros são Fae que fugiram ao controle, inclusive.

Os Fae se dividem em Famílias (Kiths), que se assemelham à maioria das lendas da humanidade; isso leva a pensar que, ou eles realmente são a materialização dessas lendas, ou deram origem a elas. As Famílias são altamente regionais e culturais, mas hoje em dia, assim como a cultura européia dominou a maior parte do mundo, as nove Famílias descritas no livro básico de **Changeling** (oito européias e uma do oriente médio) são as únicas com uma população considerável no Ocidente. Claro que, como em todo o resto, o Oriente é outra história.

Mas a época dos sonhos e lendas já passou faz muito tempo. Na Idade Média, o Verão das Fadas, o povo acreditava firmemente em suas lendas e sonhos, e o Glamour — a energia básica dos Fae; a força do sonho, da imaginação e da crença — corria livremente. Com isso, essas lendas e sonhos incorporados podiam conviver abertamente com os sonhadores. Então veio o Outono e a Banalidade, a força que se opõe ao Glamour; a força da descrença,

do conformismo, da negação. No mundo de hoje, tomado pela Banalidade, um Fae precisa viver escondido daqueles que não acreditam em seu povo, protegido em um corpo mortal e vivendo sua vida de sonho em segredo.

A sociedade Fae é "medieval" por natureza; talvez como reminiscência de seus tempos áureos, ou talvez porque seus líderes (os Sidhe, ou elfos) passaram os últimos quinhentos anos escondidos em Arcádia, um reino distante da Terra com uma organização — claro — medieval.

(Meu lado amante de História abre aqui um parêntese: a rigor, a sociedade Fae não é medieval, assim como o mundo de fantasia típico não é medieval, porque possui reinos e governantes fortes. Embora a estrutura de nobreza seja muito parecida com o Feudalismo, no Feudalismo real os reis não mandam nada, se é que existem — o que não é o caso em **Changeling**, **Tormenta**, **GURPS Fantasy**, a maioria dos mundos de **D&D** e qualquer período da Terra-média. Além disso, o poder da Igreja também é característica essencial para chamar algo de "medieval", e o único cenário de fantasia com esse elemento, que eu saiba, é Yrth (de **GURPS Fantasy**). Dito isso, vamos continuar a usar a palavra "medieval" para simplificar.)

Porém, outras criaturas de sonho e lenda, mais simples que os Fae, sobreviveram no mundo atual, pelo simples expediente de deixar de existir para aqueles que não acreditam. Os Fae chamam essas criaturas de Quimeras (o mesmo nome também serve para objetos com as mesmas características). Assim, tudo o que existe no mundo "banal" existe para os Fae, mas o inverso não é verdadeiro; um dragão ou hipogrifo ou espada mágica que a maioria das pessoas consideraria imaginário muitas vezes é mortalmente real.

Aliás, "morrer" pode não ser tão ruim assim para um Fae. Como é um espírito de Sonho em um corpo mortal, o Fae possui duas "barrinhas" de Vitalidade: a Vitalidade Real e a Quimérica. Objetos e criaturas quiméricos causam dano quimérico; certas fontes, como uma espada encantada (real, mas com uma aparência diferente e poderes mágicos em sua "forma quimérica") ou golpes diretos de outros Fae — socos, garras... — causam os dois tipos de dano ao mesmo tempo. Dano agravado é provocado pelas fontes normais (garras e presas de outros sobrenaturais, magia, Dons, Disciplinas...) e Mágicas de Fae e/ou Quimeras. Dependendo da fonte, o dano agravado pode ser tanto Real quanto Quimérico. Finalmente, golpes com Ferro Frio (ou seja, ferro que nunca foi fundido) causam dano Real e Quimérico, sendo o Real agravado, e ainda "roubam" um ponto de Glamour por ponto de dano.

Dano Quimérico é sempre mais impressionante e "vivo" que o Real; para acertar o clima de **Changeling**, é importante "exagerar" as descrições de tudo que for Quimérico ou Glamour. Esse dano é recuperado na velocidade normal, porém se o Fae ferido passar uma noite em uma Propriedade (um local mágico, semelhante aos Caerns e Capelas com Nodos), recupera seus níveis Quiméricos mais rápido, um nível por noite. Caso a Vitalidade Quimérica chegue a Incapacitado, o Fae fica em uma espécie de coma, e só acorda uma noite depois que tiver recuperado todos os níveis.

A Morte Quimérica faz com que o personagem fique inconsciente por um tempo variável, ganhe um ponto permanente de Banalidade e, ao acordar, caia no Esquecimento (veja adiante). O coma dura um ano para Banalidade 10, quatro meses para 9, um para 8, duas semanas para 7, uma para 6, três dias para 5, um dia para 4, doze horas para 3, seis horas para 2 e uma hora para 1; qualquer tentativa de reanimação antes desse tempo será inútil, mas esforços de cura PODEM recuperar os pontos de Vitalidade enquanto o personagem "dorme". Sendo assim, como a "Morte" Quimérica não é tão difícil de recuperar, o duelo de honra até a morte é uma instituição comum nas Cortes.

A vida Fae consiste basicamente em equilibrar o contato com outros Fae e Quimeras — para evitar perder o contato com o Glamour — e o contato com o dia-a-dia banal, para evitar perder o contato com a realidade e enlouquecer. A maior parte do tempo dos Fae é tomada por intrigas sociais e jogo de corte, como em Vampiro (e aqui temos uma Corte DE VERDADE, com nobres, títulos, cavaleiros...), e manter sob controle as Quimeras e Fae mais perigosas. Para isso contam com cavaleiros, aventureiros, armaduras, espadas sagradas e todo o arsenal clássico.

As Famílias

Cada Família possui duas Heranças e uma Fragilidade, que podem usar independente de suas Artes e Glamour.

Boggans

A versão **Changeling** dos anões de fantasia; gostam de se ocupar com trabalhos manuais e cuidar dos outros.

Heranças: trabalhos manuais (podem fazer tarefas simples em um terço do tempo se não forem observados por nenhum não-Boggan, e nunca têm falhas críticas na perícia Ofícios) e dinâmica social (podem entender a estrutura social de um grupo com uma rolagem de Percepção + Empatia ou Manha).

Fragilidade: precisam ter sucesso em uma rolagem de Força de Vontade para deixar de ajudar alguém em necessidade.

Eshu

Andarilhos e contadores de histórias.

Heranças: trilhas do espírito (seu caminho é sempre o mais interessante possível, e sempre dão um jeito de chegar no lugar certo na hora certa) e histórias (ganham um ponto de Experiência extra em uma sessão em que aprendem ou vivem uma história interessante para o repertório; nunca têm falhas críticas em Atuação ou Empatia).

Fragilidade: confiantes e curiosos, são incapazes de resistir a desafios ou possibilidades de viver novas histórias, se virem uma (mesmo que mínima) chance de sobreviver.

Nockers

Possuem uma grande habilidade com máquinas, muitas vezes absurdas, como os gnomos de **Dragonlance**; mas também são irritadiços e tendem a

se exprimir com uma dose generosa de palavrões.

Heranças: forjar quimera (podem construir artefatos a partir de matéria-prima quimérica, com rolagens prolongadas de Inteligência + Ofícios) e conserta-tudo (são capazes de consertar máquinas na base da intimidação, com uma simples ameaça ou um chute — rolando Inteligência + Intimidação; funciona mesmo na presença de mortais).

Fragilidade: qualquer artefato fabricado por um Nocker sempre tem uma falha incômoda — faz barulho demais, entorta teimosamente para um lado, etc.

Pooka

A ligação entre os Fae e o reino animal, de onde alguns dizem que vieram os licantropos. Todo Pooka tem uma ligação com algum animal, e traços desse animal são visíveis em sua aparência quimérica (tipicamente no cabelo e orelhas).

Heranças: mudança de forma (quando completamente sozinhos, podem se transformar no animal com o qual têm afinidade por um ponto de Glamour, em um turno, ou voltar à forma normal, sem nenhum custo, também em um turno) e confidente (uma vez por conversa, podem rolar Percepção + Empatia ou Manha para arrancar segredo; a dificuldade é a Força de Vontade do interlocutor, e cada sucesso vale uma resposta sincera para uma pergunta. Funciona sempre, mesmo com mortais. Nunca têm falhas críticas em Empatia ou Manha).

Fragilidade: qualquer que seja o assunto, o Pooka vai aumentar, omitir, inventar, inverter ou, de alguma maneira, tornar a coisa "mais interessante"; se quiser falar a verdade, precisa fazer um teste de Força de Vontade com dificuldade 8 (muitas vezes em vão, porque ninguém vai acreditar mesmo).

Redcaps

São "goblins" sedentos por sangue e amantes da violência, a resposta mais freqüente ao preconceito da "fadinha feliz".

Heranças: apetite negro (seus dentes podem cortar qualquer coisa, e seus estômagos digerem o que quer que seja que eles engolirem; digerir material especialmente difícil, como aço, lixo tóxico ou livros de Trinity, requer o gasto de um ponto de Glamour, assim como usar essa Herança em combate) e bravata do valentão (podem intimidar qualquer coisa, mesmo mortais, vampiros, objetos inanimados ou seres que não podem entendê-los; todas as rolagens de Intimidação têm -1 na dificuldade).

Fragilidades: qualquer rolagem social entre os Fae, exceto intimidação, ganha +2 na dificuldade, já que ninguém gosta de um Redcap (nem mesmo outro Redcap).

Sátiros

Amantes dos prazeres da vida e (mais até que os outros Fae) das artes; vivem de festa em festa, mas também são sujeitos a surtos de depressão.

Heranças: dom de Pã (performances artísticas de sátiros — normalmente música e dança — baixam as inibições de quem estiver presente; é necessário um teste de Força de Vontade com dificuldade 7 para resistir. Depois de uma ou duas horas, a Banalidade da área diminui em um ponto por Sátiro que estiver atuando, até um mínimo de 2. Quando a apresentação parar, a Banalidade retorna, um ponto imediatamente e depois um por hora) e resistência física (um ponto extra em Vigor, depois de terminada a criação do personagem, mesmo que isso aumente o atributo acima de 5; podem correr 5 metros por turno mais rápido que o normal; e nunca têm falhas críticas em Esportes).

Fragilidade: se deixam levar sem controle por suas paixões, o que pode levar a surtos de fúria ou depressão. Suas jogadas de Força de Vontade para resistir a qualquer tipo de tentação têm a dificuldade aumentada em +2.

Sidhe

Pronuncia-se "Shi". Estes são os Elfos, os nobres da sociedade Fae. Consideram-se superiores a todos os outros. Apesar de ter fugido para Arcádia no final da Idade Média e voltado em 1969, acham que é seu direito reassumir suas posições de liderança, o que já causou inúmeras guerras e conflitos.

Heranças: espanto e beleza (dois pontos extra de Aparência depois da criação do personagem, mesmo que isso eleve o atributo a 6 ou 7; entre os Fae e Encantados, um Sidhe furioso tem -2 na dificuldade de todos os testes sociais, e qualquer um que tente atacá-lo precisa passar em um teste de Força de Vontade — dificuldade de acordo com a posição do nobre) e porte nobre (qualquer tentativa de ridicularizar um Sidhe usando Artes falha automaticamente; nunca têm falhas críticas em Etiqueta).

Fragilidade: a Banalidade os afeta mais que aos outros. Quando outro Fae ganharia um ponto, um Sidhe ganha dois; e sempre que for testar algo contra sua Banalidade, ela deve ser contada como um ponto maior que a real.

Sluagh

Solitários, reservados e sinistros, com aparências pálidas e esquálidas (Morticia Addams), mas boas fontes de informação. Pode-se dizer que são uma versão menos feia dos vampiros Nosferatu.

Heranças: espremer (podem se contorcer de maneiras assustadoras com uma rolagem de Destreza + Esportes, escapando de cordas (dif. 6) ou passando entre as barras de uma cela ou por uma janela de banheiro (10), em alguns minutos e desde que não haja testemunhas mortais) e sentidos afiados (suas jogadas de Percepção ganham -2 na dificuldade; podem detectar ilusões com uma jogada de Percepção + Prontidão, dificuldade 7; nunca têm falhas críticas em Furtividade ou Prontidão).

Fragilidade: são incapazes de falar mais alto que um suspiro (e não costumam gostar de repetir — se você não ouviu, problema seu, preste mais atenção da próxima vez); como não gostam da companhia alheia, aumente a dificuldade de todos os testes sociais em +2.

Trolls

Gigantes azulados com pequenos chifres, são os guerreiros e paladinos dos Fae.

Heranças: força de titã (um nível de Vitalidade "Escoriado" extra e +1 na Força; os mais velhos ganham dois de cada, mas suas rolagens de Destreza têm uma penalidade de +1 na dificuldade; nunca têm falhas críticas em Esportes ou Prontidão) e teimosia (quando está cumprindo um dever, quaisquer jogadas de Força de Vontade para evitar distração ou tentação ganham dois dados adicionais).

Fragilidade: se falhar ou renegar um juramento, um Troll perde o poder de titã até se redimir com a outra pessoa envolvida. Por outro lado, um Troll enganado ou traído precisa ter sucesso em um teste de Força de Vontade (dif. 8) ou reagirá violentamente.

Bedlam e Esquecimento

Como seres de duas naturezas, os Fae precisam estar em constante cuidado para manter o equilíbrio entre elas.

Se começar a perder o contato com a realidade banal, corre o risco de (a critério do Narrador) cair no estado de loucura conhecido como Bedlam, onde basicamente escorrega para uma "realidade extra-quimérica", vendo e interagindo com coisas e seres que nem mesmo os outros Fae podem ver. A cura (somente nos primeiros estágios) costuma ser deixar a vida Fae de lado por uns tempos e cair no dia-a-dia banal.

Por outro lado, se alcançar os 10 pontos de Banalidade permanente, ou após uma Morte Quimérica, um Fae cai no Esquecimento, onde não é capaz de ver e interagir com o mundo quimérico, e só se lembra de sua vida Fae em flashes sem sentido ou em pesadelos. Quanto menor a Banalidade permanente, mais freqüentes e críveis serão essas lembranças (abaixo de 4, tem idéia do que aconteceu, mas os detalhes são vagos, e/ou ela não acredita; 9 ou 10, nenhuma lembrança). Trazer alguém de volta requer um procedimento simples, que qualquer Fae sabe fazer, no qual um ou mais pontos de Glamour são transferidos para o Esquecido.

Glamour e Banalidade

A magia e alguns outros poderes Fae são alimentados por uma característica chamada Glamour, usada mais ou menos como a Força de Vontade (bolinhas e quadradinhos).

Seu nível inicial é determinado pela idade: Crianças (Fae com espíritos infantis) começam com Glamour 5, Força de Vontade 1, Banalidade 1. Jovens (de comportamento adolescente) começam com Glamour 4, Força de Vontade 2 e Banalidade 3. Coroas (velhos e cínicos) começam com Glamour 3, Força de Vontade 5 e Banalidade 5.

Existem três maneiras principais de recuperar Glamour temporário. O Devaneio é a mais comum e a mais nobre, e consiste em dedicar algum tempo a inspirar e apoiar um artista criativo mortal ("Sonhador"). Role Manipulação + Empatia; a dificuldade básica é 6, mas

o Narrador pode diminuir se o Fae passou mais tempo que o necessário com o Sonhador. A obra de arte resultante produz um ponto de Glamour por sucesso, Glamour que pode ser dividido entre vários Fae que estejam presentes na apresentação inicial.

O Enlevo é a forma mais rara, semelhante ao Devaneio, mas centrado em uma obra de arte produzida pelo próprio Fae. A rolagem é a que for apropriada para a obra de arte — normalmente Carisma + Expressão ou Carisma + Performance ou Destreza + Ofícios. A dificuldade base é igual a (Banalidade — Glamour) + 6 e, é claro, é preciso que o personagem tenha algum talento.

A Devastação é a segunda forma mais comum, mas também é considerada uma prática maligna e chega a ser proibida em alguns reinos. Consiste em "desinspirar" ou atacar o Sonhador de alguma maneira (humilhação é uma técnica comum — "Essa é a música que você está compondo? Que lixo, heim? Para onde foi todo aquele seu talento? Acho que você devia tirar umas férias!"). A parada de dados é a pontuação permanente de Banalidade do Fae, dificuldade 6. Em caso de falha, o personagem ganha um ponto de Banalidade PERMANENTE.

A outra característica especial dos Fae é a Banalidade, que funciona em um sistema do tipo "dez pontos temporários compram um permanente" semelhante ao Renome de Lobisomem. Mortais e outros sobrenaturais também possuem Banalidade (veja a tabela). A dificuldade base para mágica é a Banalidade mais alta entre o praticante e o(s) alvo(s), +4. A Banalidade também determina o efeito da Morte Quimérica. Finalmente, seres com Banalidade 8 ou maior causam desconforto físico a Fae e Quimeras.

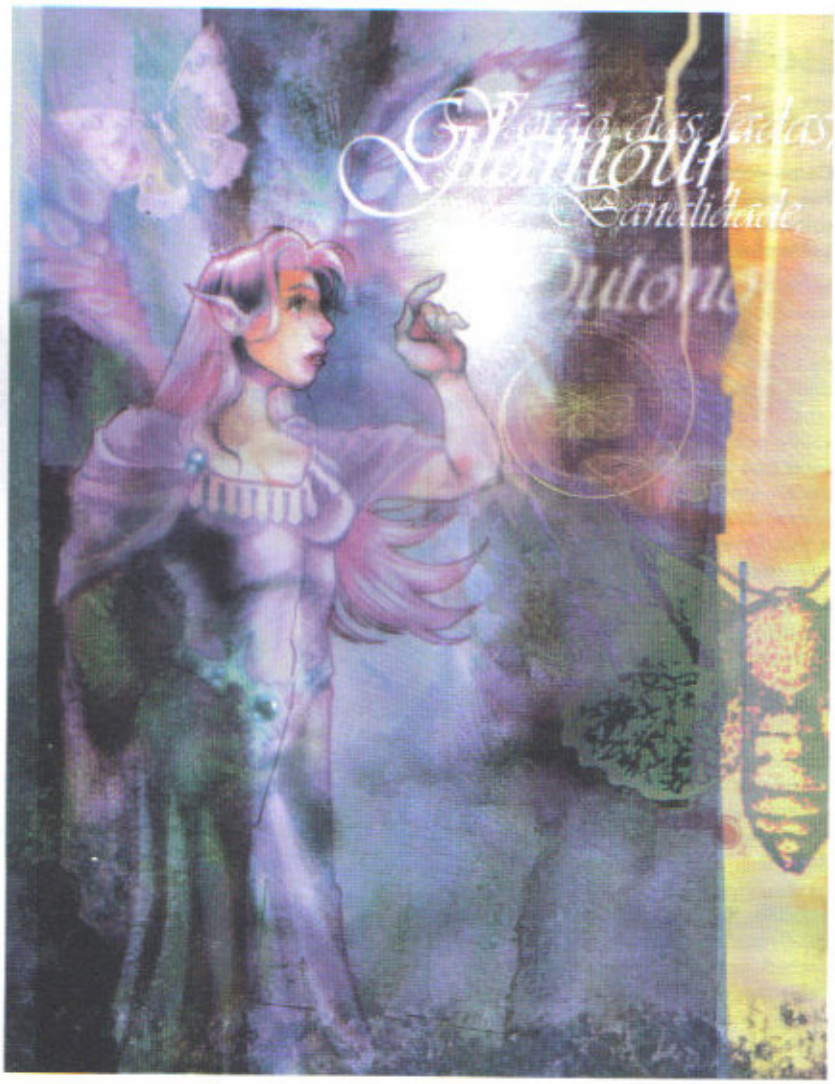
Ganha-se Banalidade agindo de maneira "banal" (anticriativa): ao destruir seres ou tesouros com muito Glamour, causar Morte Quimérica de outra Fae, passar muito tempo perto de grandes concentrações de Banalidade (assistir a reunião da Primigênie vampírica certamente vale dois pontos temporários), ou a critério do Narrador.

Você pode eliminar um ponto de Banalidade temporária "queimando" um ponto de Glamour no momento que ele é adquirido. A única maneira de se livrar de Banalidade permanente é partir em uma missão especialmente honrada e heróica, durante a qual o personagem não ganha Pontos de Experiência. Caso a missão se torne impossível (por exemplo, o objeto que você se propôs a recuperar foi destruído), o personagem GANHA um ponto permanente de Banalidade.

Alguns mortais possuem mais Banalidade que os outros; são os chamados Outonais. Muitos deles sabem algo sobre o mundo Fae, mas naturalmente não acreditam. O exemplo clássico é o psicólogo especializado na "Síndrome do Changeling", que procura ativamente vítimas dessa "alucinação coletiva" para "curá-los"; mas os pais rigorosos de um Fae cuja forma mortal tem 8 anos também servem.

Mágica

O sistema de magia de Changeling (Artes e Reinos) é muito complexo para ser explicado aqui. Então vamos usar um sistema alternativo, similar aos Dons de Lobisomem. Cada Fae sabe executar um conjunto limitado de Truques; cada um deles exige uma rolagem específica de Atributo +



Habilidade.

Durante a criação do personagem, o jogador pode escolher qualquer efeito imaginável para seus Truques. O Narrador determina a rolagem e o custo em Pontos de Bônus. O mesmo processo vale para adquirir novos Truques com Experiência, mas para isso o personagem precisa: achar um mestre disposto a ensinar, ou inventar o Truque (conseguindo 13 sucessos em uma ação prolongada com dificuldade 7).

Usando esse sistema de Truques, um personagem Fae é construído com 7/5/3 para Atributos, 13/9/5 para Habilidades, 5 para Antecedentes e 25 Pontos de Bônus.

Executar Truques normalmente exige uma Prenda — uma ação relacionada, freqüentemente ridícula ou difícil. Alguns exemplos citados no jogo são desenhar uma porta com giz antes de atravessar uma parede, jogar areia para cima antes de fazer alguém dormir, cantar uma cantiga infantil antes de fazer alguém esquecer uma coisa. A Prenda é escolhida pelo jogador antes de executar o Truque; o Narrador dá uma "nota" de 1 a 5 baseado na complexidade e relevância, e a seguir o jogador calcula quantos pontos de Glamour vai gastar. O teste do Truque só é feito depois de terminada a Prenda; caso a Prenda falhe, o Truque falha, e qualquer Glamour gasto é perdido. Também é possível, em caso de pressa, fazer um Truque sem Prenda, gastando um ponto adicional de Glamour.

Para saber a dificuldade da rolagem, descubra quem tem a maior Banalidade entre o Fae que faz o Truque e todos os alvos envolvidos. Some quatro, e subtraia a "nota" da Prenda. O jogador ainda pode decidir gastar pontos de Glamour adicionais para diminuir a dificuldade, até um mínimo de 4. Nenhuma jogada de Truque pode ser declarada sucesso automático.

Além dos pontos usados para diminuir a dificuldade e/ou dispensar a Prenda, um Truque gasta Glamour se tiver efeito não-quimérico — por exemplo, destruir uma porta "real".

Finalmente, o Glamour também pode ser usado para invocar o "efeito Wyrd": a forma quimérica da Fae (com chifres e pernas de bode, no caso de um Sátiro, ou enorme e azul no caso de um Troll, por exemplo) é trazida ao mundo real, incluindo quaisquer bônus de atributos e objetos quiméricos pequenos (incluindo armas). Qualquer um poderá ver essa "criatura"; se algum espectador ficar especialmente assustado e/ou descrente, o Narrador deve fazer uma rolagem simples (um dado) contra a Banalidade daquele espectador. Em caso de falha, a Fae Wyrd ganha um ponto temporário de Banalidade. Vários espectadores significam vários testes e portanto vários pontos em potencial.

LALO & MAI

Sátiros, treinadores de Pokémon e colecionadores de artigos polêmicos

Banalidade Típica

Desauridos	**0-2**
Magos Místicos *	**2-4**
Crianças	**3-5**
Fantasmas	**4**
Magos da Fé **	**4-6**
Bêbados	**5**
Loucos	**5**
Malkavianos	**6**
Mortais	**6-7**
Magos modernos ***	**6-8**
Lobisomens	**7**
Vampiros	**8-9**
Tecnocratas	**8-10**
Outonais	**9-10**

*** Verbena, Culto do Êxtase, Herméticos, Oradores**
**** Nefandi, Coro Celestial, Irmandade, Eutanatos**
***** Filhos do Éter, Vazios, Adeptos**

Tenchi Muyo

Batalhas espaciais, superpoderes, garotas do espaço apaixonadas... com vocês, mais um sucesso da animação japonesa para 3D&T

Como Jogar?

Para usar esta matéria você precisa possuir o Manual 3D&T. Ele pode ser encontrado em bancas, lojas e livrarias especializadas em RPG, ou diretamente à Trama Editorial pelos fones (11) 3849-2266 ou 38491159

Bem-vindos ao recanto mais longínquo do grande império estelar de Jurai, o sítio de colonização 283654, também conhecido como planeta TERRA. Sim, um planeta azul de um sistema pouco significativo na periferia do cosmo. Como um lugar assim poderia se tornar o centro de atenções de Jurai? Vou lhes contar...

Num belo dia um jovem estudante colegial, chamado Tenchi Massaki, ia para sua escola quando deparou-se com a visão de um estranho animal de pêlos escuros e grandes orelhas. Assustado, ele esfregou os olhos e percebeu tratar-se apenas de um gatinho... Seria impressão sua ou um presságio do que estaria por vir? O jovem seguiu seu caminho então, para um louco e fantástico futuro...

Este é apenas o início de Tenchi Muyo — Tenchi Universe, uma das mais engraçadas séries em animação japonesa exibidas no Brasil. Através dela ficamos conhecendo Tenchi, um rapaz do interior do Japão, que em determinado momento salva a enigmática (e embriagada) Ryoko onde momentos antes ocorreu a queda de um OVNI. A partir de então a vida de Tenchi vira de pernas para o ar quando, sem aviso, outras mulheres extraterrestres começam a literalmente cair dos céus: as princesas de Jurai, Aeka e sua irmãzinha Sassami; a detetive da Polícia Galáctica Kyoni; a "caxias" e atrapalhada Myoshi; sem falar no "maior gênio científico do Universo", a pequena e arrogante Washu. Todas atrás de Tenchi...

O Império Jurai

Jurai é uma superpotência espacial, com um gigantesco território demarcado (e nosso Sistema Solar faz parte dele!). Seu poder e influência são comandados por um imperador, escolhido dentre a linha de sucessão hereditária da família real. Somente estes indivíduos possuem uma força oculta chamada Poder Jurai, a habilidade natural de controlar e manipular energia pura das mais variadas maneiras, além de garantir sua realeza.

Embora esteja atualmente em paz, o Império de Jurai é considerado uma força respeitável, conhecido por produzir as mais poderosas naves de batalha. Seu planeta-mãe é uma fortaleza inexpugnável, protegida por uma incrível rede de satélites defensivos e unidades aeroespaciais permanentemente a postos, para expurgar qualquer invasor. Mas além de poderoso, o planeta-capital de Jurai é também belo, com imensos campos verdejantes. Nada mais natural, uma vez que sua tecnologia é baseada em botânica — suas naves e artefatos são orgânicos, de natureza vegetal!

Entre os atuais sucessores da coroa imperial encontram-se as princesas Aeka e Sassami, o guerreiro lendário Yosho e um jovem terráqueo chamado Tenchi.

Temos também a Polícia Galáctica. Órgão responsável pela manutenção da lei no Universo, a PG tem sua sede em uma grande base estelar, de onde envia forças-tarefas para os quatro cantos do cosmo e gerencia suas incontáveis centrais espalhadas pelos sistemas de sua jurisdição. Munida de alta tecnologia, armas e equipamentos variados e naves extremamente rápidas, que podem patrulhar sistemas inteiros em um curto espaço de tempo, a Polícia Galáctica é tida como uma das organizações mais bem conceituadas do espaço. A reputação de seus agentes é notória e sua competência nunca é questionada. (Bom... pelo menos quase nunca!) A Polícia Galáctica está, porém, ligada ao Império de Jurai de várias formas. Este costuma utilizar sua influência para pressionar os oficiais da PG em determinadas situações de emergência. (E que governo não faz isso?)

*No entanto, impérios e galáxias à parte, grande parte da história de **Tenchi Muyo** ocorre mesmo na Terra — em uma cidadezinha pacata no interior do Japão. Exceto pelas confusões cósmicas provocadas pelas "amigas" de Tenchi, qualquer lugar pode se tornar cenário das aventuras despojadas desta turma de lindas garotas alienígenas. Seja a praia, a escola ou mesmo a Lua!*

***Tenchi Muyo** é uma daquelas histórias em que um jovem normal e comum, sem atrativos, qualidades ou habilidades dignas de nota, descobre-se como alguém muito especial (tipo, príncipe herdeiro de um império galáctico). Ainda mais intrigante é o fato de que esse mesmo jovem — sem grandes atrativos, qualidades ou habilidades, vale relembrar — torna-se um atrator de lindas garotas, que caem de amores por Tenchi pelas razões mais inacreditáveis! Oh, bem... apenas mais uma história do tipo "desligue o cérebro e divirta-se".*

E se você também fica irritado com todas aquelas garotas perseguindo Tenchi e gostaria de dar-lhe umas boas pancadas, pode ir construindo seu personagem!

Tenchi Massaki

O colegial comum que se tornou sucessor de Jurai

Com 17 anos, o jovem Tenchi levou uma vida tranqüila em uma região afastada e montanhosa. Rapaz gentil, honesto e um tanto (!!!) ingênuo, perdeu a mãe ainda durante a infância. Foi criado pelo pai, Nobuiki Massaki. Sua casa fica à beira de um lago, próxima ao templo de seu avô materno, Katsuhito. Tenchi foi treinado em luta com espadas desde a mais tenra idade (mesmo sem entender a razão) pelo avô, o sacerdote shinto Katsuhito. Ele somente veio a entender o motivo dos treinos após descobrir sua herança como membro da família real de Jurai.

Tenchi Massaki: um ímã para garotas do espaço...

Tenchi recebeu de seu avô uma arma muito poderosa, a Espada Tenchi. Tal artefato só pode ser energizado com a força da confiança de seu usuário e o poder Jurai de seu sangue real.

Após algum tempo e muitas aventuras ao lado de suas amigas, o jovem tornou-se um decidido guerreiro, com um único e desconcertante problema: suas duas pretendentes mais apaixonadas e poderosas — a romântica princesa Aeka e a impulsiva pirata espacial Ryoko. Afinal, com quem ele deve ficar? Nem mesmo Tenchi saberia dizer...

F2/7 (com a Espada Tenchi energizada), H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, Aparência Inofensiva, Aliados (Ryoko, Aeka, Washu, Mioshi, Kyone), Arma Especial (Veloz), Código de Honra dos Heróis e do Combate, Inimigo (Kagatto), Sobrevivência

Ryoko

A Pirata Espacial

Conhecida como o Terror do Espaço, a sensual Ryoko é a pirata mais procurada da Galáxia. É feroz e dona de poderes devastadores — que só não superam sua ganância e audácia. É retratada como Inimiga Pública Número Um em mais de uma dezena de sistemas solares. Durante suas empreitadas, conseguiu quase tudo que poderia desejar. Ela era temida, respeitada, invejada...

...então por que, de repente, passou a viver em um planetinha ridículo e atrasado como a Terra?

A resposta é que ali ela conheceu alguém, um rapaz humano. Alguém que, mesmo sem nenhuma arma ou poder de combate, colocou-se com bravura (ou burrice mesmo!) entre a fúria da pirata e uma patética detetive da Polícia Galáctica que perseguia Ryoko.

Mesmo após ter sido manipulado e enganado por Ryoko, e já conhecendo a extensão destrutiva de seus poderes, ainda assim o jovem terráqueo permaneceu firme em defesa da policial — armado apenas com uma enxada! Naquele instante, Ryoko descobriu um tesouro realmente inalcançável, aquilo que mais almejou durante uma vida fútil: coragem, amizade, companhia, amor...

A pirata Ryoko, a princesa Aeka e a pequena Sassami: todas caídas por Tenchi

Naquele dia Ryoko mudou. Não muito, na verdade, mas o suficiente para se apaixonar pelo terráqueo chamado Tenchi. (Pois todos sabemos que basta um ato de coragem para que uma pirata sanguinária se apaixone loucamente por você, certo?)

Entre seus poderes estão a capacidade de voar, desmaterializar-se, separar-se em duas, atravessar objetos sólidos (exceto superfícies energizadas, como grades ou paredes eletrificadas e coisas assim), condensar energia para disparar raios, e criar uma espada de luz.

Ryoko: F4, H3, R4, A3, PdF3, 15 PVs, Arma Especial (Espada de Energia), Levitação, Teleporte, Separação, Tiro Carregável, Parceiro (Ryu-oki), Má Fama, Inimigo (Nagi), Inimigo (Jurai), Protegido Indefeso (Tenchi), Crime, Manipulação, Pilotagem

Aeka

A Princesa Coroada de Jurai

Uma prisão com grades de ouro. Assim a Princesa Aeka de Jurai encarava sua vida, plena de luxo e afazeres reais. Apenas uma pessoa quebrava sua monotonia: Ryoko.

Desde a infância o destino das suas se cruzou, e em vários momentos de suas vidas ambas mediram forças. No fundo, a princesa não sabia se odiava aquela garota impulsiva e delinqüente, ou se admirava (e invejava) sua coragem para fazer aquilo que bem quisesse.

O destino as uniu novamente no planeta Terra, e sua rivalidade com a pirata espacial agora é pelo amor de um jovem. Alguém que delicadamente presenteou Aeka com o simples desejo de que ela fosse uma pessoa livre, e mesmo assim responsável. (E todos sabemos que isso é suficiente para que uma princesa galáctica caia de amores por você, certo?)

Seu sangue real garante a Aeka o Poder Jurai de criar barreiras de energia paralisante. A convivência com suas amigas na casa dos Massaki fortaleceu seu coração, e a descoberta que Tenchi era descendente da realeza Jurai encheu a princesa de esperanças: ela torce para que um dia ele seja seu amado esposo.

Aeka: F1, H2, R2, A1/7 (com o Escudo Jurai energizado), PdF0, 10 PVs, Aparência Inofensiva, Riqueza, Patrono (Império Jurai), Boa Fama, Paralisia, Parceiro (Ryu-Oh), Protegido Indefeso (Tenchi), Inimiga (Ryoko), Política (Especialização de Manipulação)

Sassami

A Pequena Dama

Irmã mais nova da princesa de Jurai, Sassami veio à Terra atrás de Aeka, que estava desaparecida. Logo se apaixonou por este mundo, por seu povo e (mas é claro!) por um certo terráqueo.

Assim que conheceu Tenchi, a jovem princesa viu nele a imagem de um irmão mais velho, protetor, forte e carinhoso — uma sensação até então, desconhecida pela coração de Sassami. (E todos sabemos que... ah, esquece!)

Mesmo sendo a garota mais jovem a viver na casa dos Massaki, ela é talvez a mais descontraída e responsável de todas. Enquanto sua irmã passa a maior parte do tempo brigando com Ryoko, Sassami cozinha, lava, passa e ainda encontra tempo para brincar com seu amiguinho Ryu-oki. Trata a todos com tanta ternura que é muito difícil não gostar dela. Até mesmo da carrancuda Nagi já arrancou um sorriso...

O poder Jurai ainda não se manifestou em Sassami. Mas, ao que tudo indica, ela tem certas capacidades intuitivas latentes.

Sassami: F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Patrono (Império Jurai), Culinária (Especialização de Artes)

Kiyone & Myhoshi

Uma Dupla Explosiva

"Todos os membros da Polícia Galáctica são indivíduos de incontestável competência!" Esta afirmação vingou por gerações, mas no presente momento foi colocada em dúvida por uma certa dupla.

Conhecida como a melhor detetive formada na Academia, Kiyone teria — aos olhos de seus superiores — uma carreira extremamente promissora nas fileiras da corporação. Tão ágil física quanto mentalmente, esta detetive de primeira-classe é uma competente agente da lei, correta em suas ações, forte nas mais difíceis situações, exímia piloto, temível combatente, e a mais linda parceira que qualquer oficial da PG gostaria de ter. Ninguém sabe ao certo como sua carreira decaiu tanto nos últimos anos...

Talvez isso se deva ao fato de que uma neta do Comandante Geral da PG, também detetive, tenha sido designada como sua parceira. Era Myhoshi — um desastre ambulante, capaz de explodir acidentalmente uma nave, prédio ou planeta apenas com uma caneta e um rolo de papel higiênico! Myhoshi é desastrada, desligada, infantil, medrosa... é incrível que ainda esteja viva! Por outro lado, é também doce e gentil, dona de um grande coração (certamente muito maior que o cérebro). Com sua espantosa falta de habilidade e uma simpatia fora do comum, Myhoshi transformou a carreira da parceira Kiyone em uma sucessão de catástrofes.

Para não causarem mais problemas, as duas parceiras foram designadas para o nosso Sistema Solar — o ponto mais distante e esquecido na área de jurisdição da PG. Ambas vivem na Terra, em um apartamento, e convivem com Tenchi e sua turma diariamente.

Como é a norma neste universo louco, AMBAS se apaixonaram por Tenchi. Myhoshi, porque ele nunca grita ou se zanga com as trapalhadas dela. E Kiyone, porque Tenchi conseguia prender a atenção de Myhoshi por mais de 15 minutos, concedendo a ela preciosos momentos de paz...

Kiyone: F2, H4, R2, A1, PdF1, 10 PVs, Paralisia (Kiyone usa uma espécie de iô-iô com fibra de diamante para prender seus adversários), Patrono (Polícia Galáctica), Máquina (Yagame), Aliada (Myhoshi), Assombrada (por Myhoshi!), Código de Honra dos Heróis, Crime, Pilotagem (Especialização de Máquinas)

Myhoshi: F1, H0, R4, A1, PdF1, 20 PVs, Patrono (Polícia Galáctica), Aparência Inofensiva, Parceira (Kiyone), Insana (Distraída), Má-Fama (Myoshi nem se importa com isso...), "Protegida" Indefeso (Kiyone), Pilotagem

Abaixo: as policiais Kiyone (de pé), Myhoshi e sua nave Yagame; ao lado, a destrutiva cientista Washu

Washu

O Maior Gênio Científico do Universo

Com mais de 2500 anos de idade e a providencial aparência de uma garotinha de 12 anos com cabelos vermelho-sangue espetados, Washu é um gênio com talento científico e sagacidade sem igual. Já foi Presidente do Conselho Científico de Jurai, sendo expulsa e exilada graças à sua paixão por criar engenhos e armas de destruição cósmica que fariam Godzilla murchar de vergonha!

Presa em um cristal por seus crimes, Washu foi lançada ao espaço. Acabou caindo no planeta Terra há 700 anos. O templo da família de Tenchi teria sido construído justamente para vigiar o terrível "oni" (duende, espírito maligno...) adormecido no cristal, impedindo que ele acorde e destrua a todos.

Adormecida sob os cuidados da família Massaki durante gerações, Washu foi despertada acidentalmente de seu sono durante uma briga entre Ryoko e Aeka (quando a pirata espacial decidiu jogar o cristal NA CABEÇA da princesa de Jurai...). Desde então ela continua com seus experimentos loucos e maravilhosos em um mundo relativamente tranqüilo.

CLARO que ela também se apaixonou por Tenchi. Afinal, ele se revelou como a cobaia ideal para seus experimentos científi-

cos: não reclama, não se recusa a nada...

Washu: F0, H5, R1, A0, PdF0, 5 PVs, Genialidade, Riqueza (constrói tudo de que precisa...), Insana (Obsessiva, Megalomaniaca), Ciência, Medicina, Máquinas, Manipulação

Nagi

A Implacável Caçadora de Recompensas

A mais temida, a incansável, aquela de quem ninguém escapa. Adjetivos assim são constantemente utilizados para se referir a uma caçadora espacial de recompensas: Nagi.

Com suas estupendas habilidades, esta misteriosa mulher ganhou fama pelos quatro cantos da galáxia. Seus serviços somente são requeridos por governos e organizações como último recurso. Quando Nagi recebe uma missão, não desiste enquanto sua presa não estiver capturada ou morta, não importa quanto tempo leve! Até hoje somente uma pessoa conseguiu se desvencilhar de suas garras: a pirata espacial Ryoko.

Tal mácula em sua reputação tornou Nagi obcecada pela captura desta mulher. No entanto, em algumas ocasiões recentes ela foi vista com Ryoko e um estranho grupo. O que teria acontecido? O que fez Nagi esquecer sua antiga obsessão?

Teria ela também se apaixonado por...?!

Nagi: F3, H5, R4, A5, PdF3, 20 PVs, Energia Extra, Boa Fama, Arma Especial (Sabre de Combate), Ataque Especial, Parceiro (Ken-oki), Devoção (capturar Ryoko), Inimigo (Ryoko), Código de Honra do Combate e do Caçador, Insana (Obsessiva, adivinha por quem...), Crime, Investigação, Medicina

Kagatto

O Usurpador do Trono de Jurai

Outrora um lendário guerreiro de Jurai, mestre na arte do combate de espadas e no controle do Poder Jurai, Kagatto fraquejou perante suas responsabilidades e deixou-se corromper pela ganância. Desafiado por Yosho (Katsuhito, o avô de Tenchi), foi derrotado pela primeira vez e desapareceu. Retornou anos depois sob a identidade do próprio Yosho, reivindicando e tomando posse do trono de Jurai.

Após ordenar a prisão de todos os sucessores da família real (incluindo as princesas Aeka e Sassami), o falso Yosho acabou decretando a própria derrota ao obrigar Tenchi Massaki e suas amigas a sair da Terra em uma missão de resgate. Isso os levaria a um confronto direto com o usurpador. Perdendo novamente para o neto de seu antigo algoz em em fatídico duelo, Kagatto desapareceu novamente. Mas sem garantias de que não poderia retornar...

Kagatto: F4/7 (Espada Negra de Jurai), H5, R5, A4/7 (Escudo Jurai), PdF2, 25 PVs, Imortal, Arma Especial, Teleporte, Tiro Múltiplo, Má-Fama, Inimigo (Tenchi), Manipulação

Ao lado, a caçadora Nagi; abaixo, o vilão Kagatto contra Tenchi, Ryoko e Aeka

Naves! Naves! Naves!

Felizmente, **Tenchi Muyo** não é apenas sobre garotas do espaço que se apaixonam por razões esdrúxulas. É também sobre combate espacial! Com montes de naves!

As espaçonaves descritas aqui são máquinas de Tamanho Gigante — ou seja, têm F, A, PdF e PVs multiplicadas por 10 em relação a personagens e criaturas de tamanho normal.

As naves são construídas com pontuação variando entre 5-12 pontos para naves de personagens jogadores, como caças, torpedeiros e fragatas leves. Naves maiores, com 13-35 pontos (destróieres, cruzadores, naves de batalha e nau capitânias) normalmente pertencem a NPCs. Todas as naves apresentadas a seguir pertencem a esta segunda categoria, pois são as estrelas da série **Tenchi Universe.**

Yagame

Cruzador de Patrulha da PG

Yagame é a nave de Myoshi e Kyone. Sendo uma das unidades mais duráveis na frota da PG, foi "personalizada" para servir às detetives em suas missões desastrosas. Dizem as más línguas que esta teria sido a última nave fornecida à dupla após uma gigantesca lista de unidades destruídas nos mais variados acidentes...

O cruzador Yagame é equipado com uma

unidade de hiper-aceleração aperfeiçoada por Washu, e também a última palavra em armamento defensivo: mísseis de pulso eletromagnético. Este engenhosos artefatos podem paralisar temporariamente qualquer nave em uma esfera com 500km de diâmetro. Yagame tem capacidade de pouso e decolagem em planetas, desde que exista um campo de pouso mínimo (a nave tem cerca de 125m de comprimento).

Além dos equipamentos padrão da PG, a nave também carrega duas armaduras robóticas para ação de combate EV/0G (Extraveicular/Gravidade 0). Elas concedem ao usuário F+2, H-1, A+2, PdF2, Levitação e Sentidos Especiais 1.

Yagame: F2, H0, R6, A4, PdF2, 30 PVs, Aceleração, Ataque Especial (Paralisante, Área), Sentidos Especiais II

Ryu-Oh

Nave da Princesa Aeka

Como todas as naves de Jurai, esta nave é constituída somente de tecnologia botânica. O centro vital e nervoso destas naves fica em uma grande árvore existente em seu interior. O casco e equipamentos adjacentes são apenas apêndices das raízes deste ponto central nervoso.

Aeka recebeu Ryu-Oh como presente de seu pai, o Imperador, quando ainda era criança. Ela cresceu junto com sua dona, florescendo com esplendor. Seria da categoria fragata de combate, mas foi especialmente redesenhada para ser uma nave de transporte diplomático.

Ryu-Oh possui sistemas defensivos extremamente eficazes, e capacidade de pouso e decolagem em planetas, além de ampliar o Poder Jurai de sua dona.

Ryu-Oh: F1, H1, R3, A2, PdF2, 15 PVs, Sentidos Especiais II, Regeneração

Ryu-oki & Ken-oki

Cabbitts: naves ou animais?

Como em todo anime que se preze, **Tenchi Muyo** também tem "mascotes fofinhos". Mas como nem tudo por aqui é kawaii ("bonitinho"), apresentamos Ryu-oki e Ken-oki. Estas duas criaturinhas mais parecem uma mistura de gato e coelho — ou cabbits. São bonitinhos, fofinhos, espertos, alegres, uma ótima companhia... e excelentes NAVES DE BATALHA!

Ryu-oki e Ken-oki: eles se transformam em naves de batalha!

Pois é. Os cabitts são criaturas orgânicas, mas de base mineral/cristalina. Sua origem é desconhecida, e até o presente momento somente estes dois espécimes são conhecidos: um macho branco, Ken-oki, propriedade da implacável caçadora de recompensas Nagi; e uma fêmea escura, Ryu-oki, bichinho de estimação da pirata Ryoko. Arremessados para o alto e recebendo um comando vocal, expandem sua estrutura cristalina e transformam-se em poderosas naves de formato estrelado. Estas naves podem receber armas, sensores e quaisquer novos equipamentos, que não interferem com a transformação dos cabbits em animais.

Existe uma simbiose entre os cabbits e seus donos, que podem unir suas capacidades como um único ser (quando ambos estão de acordo...). Tudo indica que os cabbits são extremamente inteligentes, às vezes até mais que seus donos. Na forma de nave, Ryu-oki e Ken-oki medem 70m de diâmetro e podem pousar e decolar em qualquer local, sem restrições. Em suas formas animais eles têm F0, H2, R1, A0, PdF0, se alimentam, dormem e até namoram. (Não me perguntem como!)

Ryu-oki: F2, H3, R5, A5, PdF4, 25 PVs, Aceleração, Parceira (Ryoko), Forma Alternativa, Ponto Fraco (cenouras!!!)

Ken-oki: F3, H2, R5, A5, PdF4, 25 PVs, Aceleração, Parceira (Nagi), Forma Alternativa, Ataque Especial (Área)

J.D. "GUIDEON" NUNES

O que vai ser?

Então, como vai ser seu personagem? Pirata espacial? Policial galáctico? Membro do Império Jurai? Um terrestre comum? (Brincadeirinha...)

Não parece, mas o cenário de **Tenchi Universe** é um clássico para jogar **3D&T**. Tem aventuras do tipo "space opera", com combates titânicos na órbita da Terra e invasões a bases estelares. Tem também mistério e magia, com humanos e alienígenas enfrentando criaturas sobrenaturais ou monstros escondidos, sempre munidos de tecnologia ou mesmo poderes especiais.

Personagens jogadores para este cenário usam 12 pontos. Nenhuma Vantagem ou Desvantagem é proibida neste cenário. NENHUMA mesmo, por mais absurda que pareça! No entanto, se você está sem inspiração e quer construir algo parecido com os personagens da série, eis algumas idéias:

Pirata Espacial Arrependido: você vivia de pilhar os planetas e aterrorizar povos, mas alguma coisa fez você se arrepender de seus atos (ou nem tanto assim...) e agora você busca formas de se redimir. Pena que seu passado sempre o persegue. Pegue um ou dois Códigos de Honra, Má-Fama e talvez um Ponto Fraco (lembranças amargas da época em que você era mau). Talvez uma Máquina também, para poder viajar entre os planetas.

Formando da Polícia Galáctica: você acaba de se formar na Academia da PG e está pronto para sua primeira missão! Não se preocupe, a logística da Polícia Galáctica (seu Patrono) é a melhor existente! Basta seguir os preceitos da corporação (o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade) e nada lhe faltará para cumprir suas ações, sejam elas quais forem!

Guerreiro do Império Jurai: como guerreiro de um dos mais poderosos impérios estelares, você tem acesso a grandes recursos (Patrono). Quando a missão é quase impossível você aceita sem pensar duas vezes (Insano: Megalomaníaco). Pena que somente o mundo de Jurai possa fornecer equipamento adequado, digno de um verdadeiro guerreiro. Tecnologia mecânica?! BAH! (Modelo Especial)

MONSTER MANUAL
CORE RULEBOOK II
LIVRO DO MESTRE
LIVRO DE REGRAS BÁSICAS II
Harry Potter
Booster
POKÉMON
neo
11 ADDITIONAL GAME CARDS
THE LORD OF THE RINGS
MAGIC
The Gathering
TORMENTO
15 ESTAMPAS ILUSTRADAS

novas instalações
mesas para rpg
mage knight
rpg/magic
outros cardgames
revistas nacionais e importadas
encontre celebridades do rpg
aceitamos encomendas de todo o brasil.

RPG nacional e importado

Novo endereço
e novo telefone!

Rua Artur de Azevedo, 1467 - Pinheiros - SP
Tel./Fax: (11) 3062-3822 - email: nuneli@zipmail.com.br

A Geografia

Parte I

Tolkien elaborou tamanha quantidade de contos, canções, poesias e línguas, que acabou dando origem a uma nova mitologia, riquíssima e cheia de detalhes. Por outro lado, muitas coisas não foram criadas ou explicadas. Isso tudo acabou tornando uma explicação total do cenário uma tarefa quase impossível. Entretanto, nas palavras de Tolkien: "Se você vai fazer uma história complicada, deve trabalhar com um mapa; de outra forma, você nunca irá mapeá-lo depois". Então vamos lá...

O mundo de Arda teve diversas mudanças geográficas decorrentes de fenômenos da natureza ou oriundas de forças maiores. Com o passar das Eras, o mundo foi mudando de forma. Continentes se moveram, terras foram tragadas ou se originaram no grande mar... um cenário marcado por catástrofes e guerras entre o Bem e o Mal, a Ordem e o Caos.

Endor, a Terra-média

Esta é a região onde ocorre a Guerra do Anel, na Terceira Era do Sol (TE), período a qual os povos livres se depararam com um antigo artefato mortal a tudo e que deveria ter sido esquecido no passado. Ele agora atormenta os sábios, aumentando a cobiça dos menos honrados e alertando o Olho do Inimigo, Sauron o Negro, seu verdadeiro dono e criador.

Este continente foi muito maior, mas toda região a oeste das Montanhas Azuis acabou sendo engolida pelo mar devido ao grande poder da Última Batalha que os poderes do mundo, os Valar, travaram contra Morgoth, mestre de Sauron. Esta vasta região se chama Beleriand, e dela sobraram poucos que conhecem suas histórias mais antigas do que o sol e a lua.

A Terra-média é uma vasta região de muitos acidentes geográficos e clima e vegetação variadas. É formada pelas seguintes principais regiões: a noroeste, Eriador, ao Norte Rhovanion, ao Sul Rohan e Gondor, a sudeste Mordor, a leste Rhûn e ao sul Haradwith.

O litoral noroeste apresenta a cadeia de montanhas Ered Luin, dividida ao meio, ao norte e sul pelo Golfo de Lún. Ao centro encontramos a gigantesca cadeia Hithaiglin, separando a oeste Eriador e a leste Rhovanion. Mais abaixo, ao sul, dividindo os reinos de Rohan ao norte e Gondor ao sul, estão presentes as Ered Ninrais. Já ao norte, encontra-se transversalmente a Ered Mithrin. Por último, a sudeste, se localiza duas terríveis cadeias de montanhas que cercam as terras negras, chamadas Ephel Dúath e Ered Lithi.

Eriador

Esta região fica entre as cadeias montanhosas de Ered Luin e Hithaiglin. Engloba os antigos reinos elfos de Gil-galad, que permaneceu até o final da Segunda Era do Sol (SE) e o reino de Eregion, que se perpetuou por quase mil anos e se extinguiu por volta de 1697 SE; e os extintos reinos dos humanos de Arnor, e seu rival ao norte, Angmar.

Durante a Primeira Era do Sol (PE) Eriador era habitada por homens que estavam sob a influência maligna de Morgoth, e apesar dele ter sido derrotado e sumido, Sauron manteve a corrupção desses homens de cabelos escuros, ancestrais dos homens da Terra Parda, que juraram aliança ao novo Senhor do Escuro.

Era uma região densamente florestada e populosa, mas durante a Guerra dos Elfos e Sauron, em meados da SE, quase tudo foi destruído, pragas, enchentes e a guerra contra Angmar haviam dizimado quase tudo. Mas aos poucos as antigas florestas começaram a se recuperar, e já se encontram focos de vegetação rica e verdejante.

O Condado (Shire)

Foi fundado em 1600 da TE pelos irmãos Marcho e Blanco de Bri, hobbits da raça dos Cascalvas, em terras de Arnor. Estas terras estavam desabitadas devido a guerras no passado, e foram dadas aos hobbits em 1600 pelo rei Argeleb II que em troca deveriam reco-

nhecer o poder do rei e dar manutenção contínua nas estradas e pontes destas terras para a passagem dos mensageiros reais. A data de fundação do Condado é que da origem ao Registro do Condado (RC), ou seja, esse foi o ano em que os hobbits começaram a contar o tempo à sua maneira.

O Condado se estende por 120 milhas, da Ponte do Ponte do Brandevin a leste até as Colinas Distantes a oeste, e por 150 milhas dos pântanos do norte até os charcos do sul, praticamente 47.000 Km².

Depois que o Reino do Norte caiu, os hobbits do Condado começaram a escolher seus próprios líderes, aos quais deram o nome de Thain. Eram muito pacatos, amavam a boa vida, e acabaram por prosperar e ocupar toda área. Esse sossego só foi perturbado durante a Peste Negra, em RC 37 e o terrível Inverno Longo em RC 1158-60. Foram perdidas milhares de vidas nesse período. Contudo, sendo uma raça resistente ao mal e às adversidades de Arda, e também porque toda região era composta por terras ricas, os hobbits voltaram a se multiplicar e cultivar a terra.

Por todos esses motivos o Povo do Condado acabou ignorando o resto do mundo, mesmo tendo a Grande Estrada do Leste (Great East Road) atravessando exatamente o meio de seu território. Não podemos nos esquecer também do trabalho árduo e contínuo, mas não menos secreto, da proteção que os Guardiões, os Dunadain do Norte, exerceram na região, embora os hobbits não tivessem idéia de seus protetores.

O Condado é dividido em quatro partes primárias chamadas de Quartas Norte, Q. Sul, Q. Leste e Q. Oeste. As quartas se dividem em vários povoados que levam os nomes de algumas famílias das mais importantes.

As tocas são a principal forma de moradia dos hobbits, que são escavadas nas colinas da região. Mesmo assim, em outras regiões eles podem ter a necessidade de outras formas de moradia, sendo predominantes as casas de tetos baixos.

O Thain era o responsável pelo Tribunal do Condado, pelo capitão das Tropas do Condado e pelos hobbits em armas. Mas essas obrigações só vinham à tona em casos de extrema necessidade, coisa que há muito tempo não ocorre, fazendo com que esse cargo, não passe de uma honraria. Mesmo assim, a família dos Túk ainda é muito respeitada não somente por atos isolados de indivíduos de sua família, mas também por serem desta família os Thain. O Prefeito era o único cargo oficial nesta época, e era eleito a cada sete anos na Feira Livre nas Colinas Brancas do Lithe, no Solstício de Verão, e tinha quase como único dever presidir banquetes nos feriados, de Agente Postal e de Primeiro Condestável.

Em RC 2340, a família hobbit chamada Velhobuque cruzou o Rio Brandevin (Branduin) e colonizou aquela terra, que mais tarde seria chamada Terra dos Buques, e construiu a Sede do Brandevin. Essas terras eram independentes do Condado. É uma enorme propriedade que ocupa toda parte alta e baixa da colina, com três grandes portas de entrada, muitas portas laterais e aproximadamente umas cem janelas. Aqui reside a enorme família Brandebuques, construindo muitas tocas e depois muitas casas. Um pouco mais afastada fica uma casa feita há muito tempo pelos Brandebuques, para receber visitas, um ótimo local para se isolar da vida agitada dos hobbits (se é que hobbits têm vida agitada!). A esse local deu-se o nome de Cricôncavo.

Temos muitos vilarejos no Condado. Em Grã Cava você encontra um museu, a chamada Casa-mathom, contendo coisas que, apesar de terem sido valiosas ou mesmo importantes em sua época, deixaram de ter uma serventia. A essas coisas os hobbits deram o nome de mathom, e muitas tocas podiam ficar repletas destes mathoms.

A mais elegante de todas as tocas do Condado é sem dúvida o Bolsão (Bag End), que fica no povoado da Vila dos Hobbits, no final da rua do Bolsinho. Foi construído no século 28 da TE, fora o lar de três gerações dos Bolseiros: Bungo, Bilbo e agora Frodo.

Temos o povoado do Tronco, onde fica a famosa estalagem da Perca Dourada, onde se serve a melhor cerveja da Quarta Leste — mas que não fica muito à frente da cerveja servida em Beirágua na estalagem do Dragão Verde, na Q. Norte. Também não se pode esquecer da "suculenta" Fazenda Glebafava, do Sr. Magote, com quem mora a Sra. Magote, três filhos, três filhas e seus três bons cães de guarda: Garra, Presa e Lobo. A cerveja aqui não é tão boa quanto na Perca Dourada, mas os cogumelos da fazenda são cobiçados em todo Condado.

Embora se trate de terras de extrema passividade, indivíduos "altos" não são bem-vindos aqui, e podem encontrar problemas com a malícia local, os "condestáveis". Não usam uniformes, e apenas uma pena no chapéu os identifica. Há doze deles, três em cada Quarta.

Floresta Velha
Old Forest

Fora do Condado, ao leste, ao lado das Terras dos Buquês, encontramos os resíduos de uma das mais antigas florestas da Terra-média.

Trata-se de uma região vastamente arborizada com diversos tipos de antigas árvores. Sua parte norte é mais rala, tendo como predominância pinheiros e outras árvores coníferas, sendo ao sul mais densa, com carvalhos, salgueiros e freixos. Dentro dela, os viajantes parecem estar sempre mais cansados do que deveriam estar, e em certos pontos dizem que o sono chega de repente, como em forma de encanto.

Estas árvores parecem sentir o medo dos viajantes, principalmente na região do Vale do Voltavime, onde vive o Salgueiro Velho, a árvore mais amargurada com a destruição da floresta. Ele parece estar em contato com todas as outras árvores da floresta.

Porém o verdadeiro senhor aqui é enigmático Tom Bombadil, um bom espírito livre no qual nenhum Anel do Poder faz efeito. Com sua mulher, Fruta D'ouro, vive em perfeita harmonia na floresta no seu lado leste.

O Condado: as confortáveis tocas dos hobbits

Arnor

Primeiro reino dos Dúnedain na Terra-média a ser fundado na Terra-média, por Elendil, em 3320 SE. Nas praias do Lago Vesperturvo (Lake Evenduin) surgiu a primeira capital de Arnor: Annúminas. Depois em 861 TE, o reino foi dividido em Arthedain, Cardolan e Rudaur, pelos três filhos de Eärendur, décimo rei, e a capital passou a ser Fornost, a "Fortaleza do Norte", uma cidade poderosa e próspera. Arthedain abrangia o leste entre o Rio Brandevin e Lûn e toda a região ao norte da Grande Estrada até as Colinas dos Ventos. Rhudaur ficava no nordeste, entre a Charneca Etten, as Colinas de Vento e as Montanhas Nebulosas e o ângulo entre os rios Fontegris (Hoarwell River) e o Ruidoságua ou Bruinen (Loudwater River) região conhecida como Rhudaur. Cardolan ficava no sul, suas fronteiras eram o Baranduin entre o Rio Cinzento ou Gwanthlo (Greyflood Rivesr) e a Grande Estrada.

Entraram em guerra contra o reino de Angmar em 1300 TE, uma guerra que durou mais de sete séculos. Em 1409 TE os reinos de Cardolan e Rudaur foram destruídos, mas os Dúnedain de Arthedain lutaram por mais seis séculos. Finalmente, no ano de 1974 TE, Arthedain foi tomada pelas legiões de Orcs e hordas de bárbaros do Rei dos Bruxos. Com a cidade de Fornost destruída todo seu povo se espalhou, se tornando apenas ruínas ao norte de Bri, ao final da Grande Estrada Norte Sul. A partir daí, ela foi chamada de Norbury e também O Fosso dos Mortos. Entretanto, mesmo o reino dos Dúnedain do Norte tendo sido dizimado, ainda sobraram poucos descendentes dos reis de antigamente. A esses é dado o nome de Guardiões.

Angmar

Região de escombros localizada na parte norte das Montanhas Sombrias, fundada no ano 1300 TE. Sua capital era Carn Dûm, e era povoada por orcs e homens bárbaros da Charneca Etten (Ettenmoors).

Seu soberano era chamado de Rei dos Bruxos que por quase 700 anos governou Angmar guerreando constantemente para dominar Arnor. Descobriu-se depois que o Rei dos Bruxos era na verdade o Senhor dos Espectros do Anel. Ele foi para região com o propósito de aniquilar os dúnadain do norte. Em 1975 TE um exército combinado de Homens de Gondor e Elfos derrotou o exército do Rei dos Bruxos na Batalha de Fornost.

Lindon
Forlindon e Harlindon

É o que sobrou da antiga região oriental de Beleriand chamada Ossiriand depois da Guerra da Ira, e por isso se trata de uma região muito importante para os elfos. Significa "Terra da Canção", pois os elfos Laiquendi (Elfos Verdes), famosos por suas canções, haviam, em tempos remo-

tos, feito destas florestas seu lar.

No SE, Lindon foi um estreito reino costeiro a oeste daquela pequena parte das Montanhas Azuis que permaneceu no oeste de Eriador. Tanto Lindon quanto as Montanhas Azuis eram divididos em dois pela grande fissura do Golfo de Lune. A parte norte era Forlindon e servia ao porto de Forlond, a parte sul era Harlindon e tinha o porto de Harlond. A mais importante cidade e porto, no entanto, era Mithlond, ou "Os Portos Cinzentos", que ficava na foz do Rio Lhûn.

No início da SE Gil-galad, o último Alto Rei dos Noldor na Terra-média, veio governar Lindon e Círdan o senhor dos Portos Cinzentos. Depois que Gil-galad veio a falecer na última Grande Aliança contra Mordor, toda Lindon passou a ser governada por Círdan.

No TE o povo de Lindon já estava minguando e partindo para as Terras Imortais, atendendo o chamado. Mesmo assim, Círdan de tempos em tempos enviava ajuda aos Dúnedain, e na batalha de Fornost foram os elfos de Lindon que mudaram o rumo da batalha derrotando Angmar. Através de toda a Terceira Era, Lindon sobreviveu como uma terra Élfica e as Montanhas Azuis como um lar e refúgio para vários povos Anões.

Portos Cinzentos
Grey Havens

Ou Mithlond em sindarin, trata-se de uma bela cidade à beira-mar, fundada no ano 1 da SE na margem superior do Golfo de Lûn (Golf fo Lune), na foz do Rio Lhûn (River Lune).

É um dos últimos portos élficos da Terra-média, por onde os elfos partem para o Oeste, para as Terras Imortais, que somente são acessíveis ao povo élfico. Quem guarda esta região é o lendário Círdan, o "Construtor Naval", senhor dos Falathrim, elfos remanescentes da região submersa de Falas, que ficava no ocidente de Belirand.

Colina dos Túmulos
Barrow Downs

A reputação desta área é tão sinistra quanto a Floresta Velha, mas aqui você não encontrara árvores e nem água — só vegetação rasteira predominantemente de gramíneas.

Seu temido nome deriva das muitas tumbas e seus monolitos que se aglomeram neste antigo cemitério de Arnor, e pelos apavorantes fantasmas que empreitam o lugar. É considerado o cemitério mais velho do homem na Terra-média. Conta-se que o último Dúnedain da cidade de Cardolan, durante a guerra entre Arnor e Angamar, encontrou refúgio nas tumbas TE. Para o tormento dos viajantes, a região tornou-se assombrada por espíritos maus, enviados pelo Rei dos Bruxos em 1636 TE.

Bri
Bree

A Leste do Condado, bem no cruzamento da Grande Estrada do Leste com a Note Sul, encontra-se a vila de Bri, muito antiga e fundada pelos primeiros homens a ocuparem o Oeste de Eriador, na SE. Entre as vilas de Combe, Archet e Staddle, Bri se destaca por ser o principal aglomerado de homens e hobbits, mesmo tendo perdido parte de seu tamanho devido a destruição de Arnor, por causa da taverna do Pônei Saltitante. Muitas pessoas buscam a cidade, vindos do sul, procurando um lugar mais pacífico, coisa que os habitantes não vem com bons olhos.

O Pônei Saltitante é a taverna mais antiga da região e o lugar mais recomendado para colher informações e fofocas de lugares próximos ou distantes. Homens, hobbits e anões vindos sempre do sul, passam por aqui, embora visitantes do Condado sejam raros. Também se deve tomar cuidado com o que se diz na taverna, uma vez que muitas pessoas estranhas a freqüentam. Possui quartos especialmente projetados para as exigências dos costumes hobbits.

Aqui você encontrará boa comida, como sopa quente, carnes frias, torta de amoras, pães frescos, nacos de manteiga, queijo curado e cerveja boa e farta. Pode ser um bom local para se encontrar um Guardião, escondido em algum canto escuro da estalagem. Aqui um bom menestrel poderia arrancar aplausos e encher o bolso rapidamente. Mas lembre-se, magia aqui é temida, devido às amarguras deixadas por Angmar para sempre nos povos da região.

Floresta de Chet
Woodchet

Fica ao norte de Bri. Muito diferente da Floresta Velha e das arapucas do ardiloso Velho Salgueiro, trata-se de uma linda floresta harmoniosa, colorida, calma e benéfica.

Pântano dos Mosquitos
Midge Water

Fica a leste da Floresta de Chet. É um local úmido e lamacento, uma grande área plana abarrotada de juncos. Existem muitos pássaros nesta região. Como todo pântano, a trilha por ele é difícil. Não há trilhas permanentes, sendo que nem mesmo os Guardiões conseguem fazer a mesma travessia duas vezes. É infestado de mosquitos e grilos que atormentam qualquer um nos momentos de repouso.

Colinas dos Ventos
Weather Hills

Localizam-se ao norte da Grande Estrada do Leste, a meio caminho entre Bri e Valfenda. Origina-se em seu principal pico, o Topo dos Ventos, onde a Grande Estrada do Leste passa em na sua base sul, que costuma ser usada apenas por anões. Existem muitos animais e pássaros por estas bandas, e um belo riacho desce as colinas. Nos topos das colinas se encontram muralhas e fossos, e nas bases, ruínas de pedras.

O Topo dos Ventos era uma grande torre de observação, e se chamava Amon Sul, onde guardavam o mais importante palantir do norte. A torre foi destruída e incendiada em 1409 TE. Eram colinas densamente fortificadas e defendidas pelos Dúneidain durante a guerra com o Rei dos Bruxos de Angmar, mas elas foram invadidas pelo décimo quinto século. Agora são ruínas inabilitadas, mas ainda um bom local para de observação e guarda. É uma região perigosa que os Guardiões evitam, pois pode haver enormes trolls vindos do norte das Montanhas Nebulosas escondidos em meio aos escombros e fossos. Fora do inverno você nunca ira passar fome neste local. É também um dos poucos locais onde cresce a planta medicinal athelas, conhecida entre os Guardiões. Mais à frente, seguindo a estrada Velha, você chega à Última Ponte, feita pelos elfos em pedra berilo, de cor verde-mar com três grandes arcos, sobre o Mitheithel ou Rio Fontegris.

Matas dos Trolls
Trollshaws

Onde outrora havia sido uma região civilizada do reino de Arnor e depois dominada pela sombra de Angmar, vem crescendo há mais de mil anos uma floresta sombria de árvores escuras e colinas tristes. O ar parece sempre estar guardando um mau presságio.

Apesar de levarem o nome de bestas carnívoras e antropófagas, os trolls não habitam matas. A mata fica entre os rios Mitheithel e Bruinen. Aqui os trolls descem das montanhas apenas a noite para se alimentar, mas podem haver tocas provisórias destas bestas. Bilbo Bolseiro, junto de Thorin Escudo-de-Carvalho e sua comitiva de anões, já enfrentaram três deles nestas matas — e graças as Gandalf hoje eles jazem como estátuas de alerta para os menos informados.

Charneca Etten
Ettenmoors

A noroeste da nascente rio Mitheithel e ao sul das ruínas de Angmar, estão as terríveis terras dos trolls, os Vales Etten, região pantanosa que poucos homens já atravessaram e continuam vivos. Ali sim, ficam os morros dos trolls. Nem mesmo os Guardiões se atrevem a andar por estas terras.

Eregon
Azevin

Fica a 297 Km de Valfenda. Região arborizada, principalmente por azevinhos, de cor cinza acinzentado que parecem feitos da mesma substância da rocha das colinas, com folhas escuras e seus frutos vermelhos.

Fica abaixo da entrada oeste do antigo reino de Kazad-dûm. Gwaith-i-Mirdain "Terra de Azevinho", chamada de Hollin pelos humanos, se trata do reino noldorin da Segunda Era, e foi o local onde os Anéis do Poder foram feitos, forjados por Celebrimbor e o Mírdain. O reino foi fundado em 750 SE, com a primeira cidade que se chamava Ost-in-Edhil, "Fortaleza dos Eldar". A cidade foi saqueada, Celebrimbor e todo o reino destruído em 1967 SE, durante a invasão de Sauron em Eregion, que estava à procura dos Anéis do Poder. A guerra entre o Elfos e Sauron durou de 1693 SE até 1701 SE. Poucos agora sabem alguma coisa sobre esta área ou seu habilidoso povo, os Gwaith-i-Mirdan, "Povo dos Artesãos de Jóias", que viveu aqui durante quase mil anos.

Valfenda
Rivendell

Há um vale entre montanhas extensas em um trecho cor de urze e cheio de pedras se esboroando com manchas de ver-grama e verde-musgo, indicando ao viajante que há um rio por ali. Após algum tempo no caminho, o viajante se depara com vales inesperados, estreitos e com paredes íngremes, que se abriam de repente diante de seus pés, e, descendo os olhos pode-se fintar com surpresa, árvores e água correndo em seu fundo.

Ali se encontram gargantas que quase podem ser transpostas com um salto, onde cachoeiras correm e ravinas escuras se erguem sem que ninguém possa saltar ou escalar. Há agradáveis pântanos verdes de olhar, com flores altas e coloridas. A terra se estende do Vau do Bruinen até as Montanhas Nebulosas. A única trilha para se chegar ao fundo do vale é marcada por pedras brancas, sendo algumas pequenas, outras meio cobertas com musgo e urzes. Mais acima do vale e do rio, onde carvalhos e pinheiros se erguem se encontra uma clareira ali esta o refúgio dos elfos de Eregion, que liderados por Elrond, fundaram em 1967 SE no extremo leste de Eriador, no secreto íngreme do vale Imladris, ao sopé das Montanhas Nebulosas, o "Vale do Fundo da Fenda".

Para os que se alojam aqui, o tempo parece não passar. É considerado a "Última Casa Amiga a Leste do Mar", uma casa de sabedoria e de vasto aprendizado, um verdadeiro refúgio de bondade para todos os elfos e homens de boa vontade. Aqui Bilbo Bolseiro encontrou refúgio em suas aventuras. A casa e o vale são protegidos por encantamentos élficos que podem fazer com que os rios se enfureçam repelindo os invasores. Trata-se também do refúgio protetor dos Dúnedain, principalmente dos comandantes do Reino do Norte, descendentes dos reis do passado. Elrond, o Sábio, é o Senhor de Valfenda.

Aragorn e Arwen: um momento de romance em Valfenda

Montanhas Azuis
Blue Mountains

Também chamadas de Ered Luin, grande cadeia de montanhas que marcava a orla ocidental das terras Élficas de Beleriand. Tamanho foi o poder empenhando pelos poderes do mundo (os Valar e os Ainur) contra Morgoth (o mestre de Sauron) que, além de levar quase totalmente Beleriand para o fundo do mar, também rachou ao meio a grande cordilheira formando o atual Golfo de Lûn.

Neste gigante de pedra ficavam as duas grandes cidades dos anões, chamadas Belegost e Nogrod. Tudo indica que foram afundadas também junto com Beleriand ou se tornaram ruínas. Isso é mais uma das coisas que os anões não contam. Mesmo assim eles ainda moram do lado lesta das Montanhas Azuis, principalmente nas regiões sul do golfo, onde têm minas ainda produtivas.

Montanhas Nebulosas
Misty Mountanins

"Linha dos Picos Nebulosos", ou como os elfos a chamavam em sindarin: Hithaeglir. Foi erguida por Morgoth (o Vala inimigo do mundo) no começo dos tempos para que impedir a cavalgada de Oromë (o poderoso Vala caçador).

Formada por uma barreira com cerca de 1500km, a cordilheira chamada Montanhas Nebulosas se extende desde de Carn Dum, ao norte, até o Desfiladeiro de Rohan, separando as terras de Eriador das de Rhovanion. As Montanhas Nebulosas eram a morada dos anões de Khazad-dûm, de orcs, trolls e outras criaturas do início dos tempos. Sua extremidade norte serviu de defesa para Angmar e a fortaleza orc de Gundabad. Ao sul fica Isengard, com a Torre de Orthanc ao meio. Seus maiores picos são: Methedras, Bundushathûr ou Fanuidhol (Cabeça de Nuvens); Zirakzigil ou Celebdil (Pico de Prata); Barazinbar ou Caradhas (Chifre Vermelho); e Gundabad. As principais passagens pelas montanhas eram através da Passagem Alta, do Passo do Chifre Vermelho e dos túneis de Moria.

Moria

A data da fundação de Khazad-dûm, "Mansão dos Anões", é incerta, provavelmente antes do PE. Trata-se da mais antiga e famosa cidade de todos os reinos dos anões, morada ancestral de Durin o Imortal, o primeiro dos sete Pais dos Anões. Durin iniciou as escavações de Khazad-dûm depois de descobrir cavernas naturais no lado leste das Montanhas Nebulosas, acima do bonito vale de Azanulbizar.

Por volta de 40 SE, muitos anões vindos de Nogrod e Belegost migraram

para cá, devido ao cataclismo do final da PE, aumentaram a população e riqueza local, quando além de outros metais preciosos, fora descoberto nas minas um raríssimo metal mágico chamado mithril. Foram esses os anões que tinham uma longa amizade com os ferreiros elfos de Eregion durante a SE. Mesmo assim, nos amaldiçoados anos de domínio de Sauron, os anões fecharam suas portas para o mundo e assim evitaram as devastações que se seguiram.

Através de suas constantes escavações, acabaram encontrando em 1980 TE a "Ruína de Durin". Escavaram muito fundo o Monte Barazinbar, e um Balrog sepultado foi libertado. Tão forte era o poder e a ira do Balrog que todos os anões foram mortos ou expulsos de seu reino, que em 1981 TE deixou de ser uma região dos anões, e passou a ser chamado de "Abismo Negro" — Moria, nas línguas dos elfos.

Após a Guerra entre Orcs e Anões, eles voltariam a colonizar Moria no ano de 2989 TE, vindos de Erebor (Montanha Solitária) e liderados por Balin. Acabaram enfrentando hordas invencíveis de orcs, uma besta no lago da entrada oeste e um demônio dos dias antigos, que em 2994 SE aniquilou os anões. Dessa forma, Moria voltou a ser um território hostil e mortal.

A porta oeste de Moria é um artefato mágico dos dias antigos, onde técnicas élficas e anãs foram empregadas. Somente aqueles conhecedores dos segredos da amizade podem caminhar para dentro do reino anão por esta entrada. Os caminhos dentro das minas são estreitos e ingremes, um emaranhado de túneis infindáveis, escadarias intermináveis, passagens intransponíveis, riachos e poços que podem confundir qualquer rastreador ou guia.

Moria agora é habitada por Uruks Negros de Mordor (orcs de Sauron) e trolls das cavernas, mas isso não significa que outras criaturas desprezíveis e abomináveis não venham encontrar abrigo aqui. Alguns sábios acreditam que exista dormindo nas entranhas de Moria um antigo mal de outras eras, que deve ficar esquecido no passado. Entretanto, as informações não são precisas sobre como e o que veio a dar final nas duas colonizações de anões nessas minas. Sabe-se, porém, que para proteção da entrada leste, os anões construíram uma ponte em forma de arco cruzando um abismo. Chamada de Ponte de Khazad-dûn, ela foi construída de pedra bruta, estreita e sem parapeito, uma antiga defesa dos anões contra invasores que somente poderiam atravessá-la em fila indiana. Esta ponte leva aos Grandes Portões, a antiga entrada à leste da "Mansão dos Anões". São mais ou menos 64 Km para se atravessar as minas de Moria.

Isengard

Ao extremo sul das Montanhas Nebulosas, próximo à fonte do Rio Isen, fica a ardilosa fortaleza de Saruman, em uma posição privilegiada acima do Desfiladeiro de Rohan e dos Vaus do Isen. Através deste vão a Grande Estrada Norte-Sul fazia seu caminho entre as Montanhas Nebulosas e as Montanhas Brancas.

A fortaleza foi construída por Elendil e seus filhos, Isildur e Anário, em 3320 SE. Próximo do ano 2700 os Dunlandings tomaram posse dela, mas foram expulsos em 2759 pelos Rohirrim. Neste período as chaves de Orthanc foram entregues a Saruman, o mago, com permissão para ocupar Isengard, pelo Regente de Gondor. Em 2963 ele começou a fortificá-la e enchê-la de homens da Terra Parda, orcs, lobos, meio-orcs e Uruk-hai.

Sua principal defesa é um grande anel natural de pedra que cerca a planície. A muralha deu o nome ao lugar de Isengard, mas os elfos a conheciam como Angrenost, "Fortaleza de Ferro", na qual foram construídas, dentre muitas defesas, enormes portões.

No centro das defesas encontra-se a Torre de Isengard, construída sobre quatro pilares de uma pedra negra indestrutível. Esta torre tinha mais de 500 pés de altura e era chamada de Orthanc, a "Elevação Bifurcada", devido a seu cume ser em aforquilhado. Em Orthanc está guardado um dos palantir. No decorrer da TE o poder de Gondor enfraqueceu e Isengard foi abandonado. Agora toda essa região é conhecida como Nan Curunir, "Vale de Saruman".

O anão Gimli lamenta pelo destino de seu povo nas Minas de Moria

Rhovanion

Também conhecida como Terras Selvagens, uma região ampla localizada entre as Montanhas Nebulosas, a oeste, até o Mar de Rhûn, a leste.

Floresta das Trevas
Mirkwood

Há muito tempo era chamada de Grande Floresta Verde, mas depois que um mal assolou a região, por volta de 1050 TE, tornando-a aterrorizante, recebeu o nome de Floresta das Trevas, onde vivem aranhas gigantes, espíritos malignos, lobos e orcs que agora assombram a região, exceto pelo Reino da Floresta, onde reina Thranduil, e seu filho, o príncipe Legolas. Por esse motivo poucos ousam atravessar esta floresta escura, mesmo tendo os Elfos da Floresta e os Homens da Floresta (também chamados de Homens do Norte) que junto dos ferozes Beornings (homens que se transformavam em ursos, os "trocapeles") fazem o possível para manter suas estradas abertas.

A principal estrada que cortava a floresta é chamada a Velha Estrada da Floresta (Old Forest Road), que foi originalmente construída pelos anões, que a usavam para se dirigirem ao nordeste, passando de alguma forma pelo Rio Corrente e chegando às Colinas de Ferro, no entanto, depois que o mal se apossou da floresta, a estrada se encontra quase em desuso, a não ser por orcs. Seu lado leste está em desuso há muito tempo e grande parte dela se encontra coberta de vegetação fazendo com que a velha trilha desapareça em meio ao matagal. O pouco que sobrou deste antigo caminho dos anões, conduz viajantes direto para pântanos intransponíveis e perigosos.

Não existem trilhas seguras aqui. Pode-se usar os rios

como caminho, mas dizem que existem alguns que foram enfeitiçados e que causam esquecimento e cansaço àqueles que tentam atravessá-los.

Quanto mais ao fundo da floresta, que possui aproximadamente mais de 216.000 Km², mais difícil se torna encontrar comida ou mesmo água potável.

De fato, apenas alguns pontos da floresta permanecem ainda habitáveis, onde os Homens da Floresta vivem ou o reino dos elfos, que fica na periferia nordeste da floresta, numa grande caverna, onde o Rio da Floresta (Forest River) passa diante de suas enormes portas de pedra.

Em 2850 TE, Gandalf entrou pelo sul da floresta e descobriu que na verdade o mal, chamado de Necromante, se tratava de Sauron, que juntamente com seus Espectros do Anel governava Dol Guldur.

Montanhas da Floresta das Trevas
Mountains of Mirkwood

Oropher, rei dos Elfos Sindar, construiu na SE seu reino na borda oeste das colinas que eram cobertas por densas florestas de pinheiros, por isso esse local era chamado de Emyn Duir, "Montanhas Escuras". Logo depois do crescimento da sombra de Sauron em Dol Guldur na TE, Emyn Duir tornou-se um lugar assombrado pelas criaturas malévolas. Depois da morte de Oropher na Última Aliança os elfos se dirigiram mais para o nordeste da floresta, liderados agora por seu filho, Tharanduil, onde um novo reino foi fundado.

Próximo ao centro da encosta norte destas colinas, nasce o Rio Encantado que deságua no Rio da Floresta próximo ao reino de Thranduil. Suas águas são traiçoeiras e causam cansaço e esquecimento àqueles que matam sua sede com elas. É mortal tentar atravessá-lo a nado.

Mansões de Thranduil

Localizado na extremidade nordeste da Floresta das Trevas, nas margens norte do Rio da Floresta, sob colinas arborizadas, encontra-se o Reino dos Elfos da Floresta, uma grande caverna, de cujos flancos saem inúmeras cavernas menores de muitos corredores e grandes salões iluminados por tochas, mas não tão profundas quanto as dos orcs ou tão bonitas quanto as dos anões.

A entrada principal (só existem duas, esta e uma mais abaixo) é fechada por enormes portas mágicas de pedra. A frente dela há uma ponte de madeira e corda sobre o Rio da Floresta, que da início a trilha dos elfos, indo até a parte leste da floresta. O meio do caminho é cortado pelo Rio Encantado.

A maior caverna era o Palácio do Rei, uma verdadeira fortaleza, que guarda com segurança seu tesouro. Mais abaixo, há outros salões como dispensas, adegas e o calabouço de muitas celas. No amplo salão do rei, com pilares entalhados na pedra, senta-se Thranduil em seu trono de madeira esculpida.

Na adega eles guardam barris de vinhos fortes. Um em especial é feito nos jardins de Dorwinion, um vinho fortíssimo que causa sonhos profundos e agradáveis, servido apenas para o Rei.

Abaixo da adega, bem ao fundo do Palácio, existe um rio subterrâneo que se junta ao Rio da Floresta ao sair da encosta leste da colina. Nesse ponto existe uma pequena passagem, fechada por uma comporta de ferro. Os barris vazios são jogados das adegas e dispensas, nesse curso de água, através de alçapões.

Esses elfos não fazem minerações e nem trabalham em metais ou pedras preciosas. Para isso eles contam com os anões. Também não cultivam a terra, preferem caçar, por isso comercializam ativamente com os homens. Isso é feito através de barris que sobem com mercadorias e descem vazios, transportados pelos elfos-jangadeiros pelo Rio da Floresta, única via realmente segura nessas bandas. Eles também vivem em casas ou cabanas no chão ou nos galhos das árvores.

Gandalf e Saruman: os magos em Isengard

Vale do Anduin

Esta região entre o Grande Rio e a Floresta das Trevas é habitada pelos Beornings, descendentes de Beorn, o "troca-peles". Os Beornings mantêm ainda a habilidade ancestral de se transformarem em ferozes ursos. Embora a maioria seguisse o bom coração de Beorn, ainda assim, alguns poucos são rudes e maus. Grimbeorn, o Velho, filho de Beorn, governava a região da Carrocha e da Passagem Alta.

A casa de Beorn é uma grande casa de madeira numa floresta de carvalhos, no lado norte da Velha Estrada da Floresta, a leste de uma ilha rochosa no Anduin, que Beorn batizou como Carrocha (Carrock). Antes de chegar no cinturão de carvalhos, pelo lado leste, existe um imenso jardim de trevos de diferentes cores e formas, onde abelhas, maiores do que um polegar, trabalham por todos os lados. O zumbido das abelhas e o cheiro de mel das flores anunciam que a casa esta próxima.

Apesar de ser uma área muito perigosa, onde orcs e wargs perambulam pelo vale, nele também habitam homens corajosos e bem armados, vindos do sul. São chamados de Homens da Floresta e se fixaram construindo suas pequenas vilas nos locais agradáveis da floresta ou próximo dos rios. Seus povoados mais próximos das Montanhas Nebulosas são os pontos que recebem mais ataques dos orcs e dos wargs.

Campos de Lis
Gladden Fields

Território ao sul do Rio de Lis (Gladden), próximo onde ele deságua no Anduin, uma região pantanosa repleta de íris e juncos floridos. Foi aqui que no ano 2 TE, Isildur morreu emboscado por orcs das Montanhas, quando tentava fugir pelo rio, pois o Um Anel o traiu, saiu de seu dedo e se perdeu no fundo dos lagos escuros dos Campos de Lis.

Rhosgobel

Seguindo a fronteira oeste da floresta, ao norte da Velha Estrada da Floresta, a uns 16 Km, localiza-se Rhosgobel, antigo lar de Radagast, o Castanho, um mago da mesma ordem de Gandalf. Há tempos ele não volta para cá.

Valle

Localizado a nordeste da floresta das trevas, a leste do Reino da Floresta, sob a montanha Erebor, se localizava a antiga cidade-estado chamada de Valle, destruída em 2770 TE quando o terrível dragão alado, Smaug, o Dourado, a incendiou, pilhando todo o tesouro da

antiga cidade.

A data de sua fundação é desconhecida, embora se saiba que os primeiros homens a morar nela eram descendentes dos Edain da PE.

Smaug, o maior de todos os dragões de seu tempo, foi morto em 2941 TE, por Bard, o Arqueiro, um descendente dos reis de Valle, que nos anos que se seguiram reconstruiu a cidade e se tornou o novo rei de uma nova linhagem.

Com a restauração de seus tesouros e do Reino-sob-a-Montanha, em Erebor, Valle se tornou uma cidade próspera, de um povo bondoso chamados agora de bardings, governados por Brand, filho de Bain, neto de Bard, um rei forte para um reino em crescimento que agora alcança regiões ao extremo Sul e Leste de Esgaroth.

Erebor

Na Montanha Solitária, depois de escapar da destruição de Khazad-dûm (Moria), Thráin I, fundou um novo reino anão, em 1999 TE, se tornando o Rei-sob-a-Montanha. Aqui ele encontrou a legendária jóia a qual chamou de Pedra Arken, Coração da Montanha.

Por mais de sete séculos cresceu em esplendor e poder uma vez que os anões viviam em aliança com os homens de Valle, à qual tinham um grande respeito pelo Rei-sob-a-Montanha.

No entanto, em 2770 TE, o dragão de fogo, o terrível Smaug, destruiu o reino em chamas e aqueles anões que não foram mortos foram expulsos. O dragão permaneceu na montanha por quase dois séculos, dormindo num grande monte de tesouros que pilhou dos anões e dos homens de Valle e lá fez sua toca em uma das câmaras de Erebor, no Grande Salão. Mais tarde, em 2941 TE, um hobbit, Bilbo Bolseiro, juntamente com uma comitiva de anões, liderados por Thorin Escudo-de-Carvalho, desafiaram a ira do Dragão, que em fúria deixou seu leito de ouro para ser morto por Bard, de Esgaroth. No vale que cerca Erebor, foi travado a Batalha dos Cinco Exércitos, onde juntos, os Elfos da Floresta, homens de Esgaroth e os anões das Colinas de Ferro, derrotaram o enorme exército de Orcs e seus Lobos selvagens. Os anões voltaram para Erebor e o Rei Dáin II, Pé-de-Ferro, vinda das Colinas de Ferro, restabeleceu o Reino-sob-a-Montanha. Agora novamente liderados por um rei sábio, Dáin II, os anões se fortaleceram e prosperaram.

Enterrado bem fundo dentro da montanha, se encontra Thorin Escudo-de-Caravalho, com a Pedra Arken sobre seu peito e a espada Orcrist sobre seu tumulo, onde contam que a fortaleza não pode mais ser pega desprevenida, pois quando um inimigo se aproxima ela brilha intensamente na escuridão.

O Rio Corrente (River Running), em élfico Celduin, nasce dentro do interior desta montanha, e se derrama fora dela exatamente no Portão Dianteiro, a entrada principal deste reino dos anões. Entretanto, há uma pequena passagem secreta para os Salões Inferiores.

Colina do Corvo

Muito antes do dragão se apossar de Erebor, os anões haviam erguido uma fortificada colina na aresta sul da montanha, uma guarita estrategicamente construída onde corvos constroem seus ninhos acima do teto.

Foi ali que o corvo Roäc trouxe para Thorin Escudo-de-Carvalho a notícia de que Smaug, o Dragão Dourado, havia sido morto. Provavelmente descendentes dessa sábia ave ainda criem seus ninhos aqui, uma raça mágica de corvos bons e pacíficos, aves de vida longa e que se comunicavam com os homens de Valle, pois eles entendiam sua língua. Os corvos eram usados como meio de comunicação entre os anões da Montanha Solitária e os homens de Valle, mas também com outros lugares, como os anões das Colinas de Ferro.

Esgaroth

Também chamada de Cidade do Lago, construída dentro do Lago Comprido, sobre pilares e interligado a margem por uma ponte de madeira. O povo daqui tinha um bom relacionamento com os Elfos da Floresta, que mantinham com eles um comércio, onde o material comercializado era transportado por barris pelo Rio da Floresta.

Quando Smaug foi morto heroicamente por Bard, caiu exatamente em cima da Cidade do Lago, que acabou sendo destruída. Então com ajuda dos Elfos da Floresta, planejaram e construíram uma nova cidade, não mais dentro do lago, mas longe da margem e mais ao norte, já que o povo temia o local onde os restos mortais do terrível dragão alado jaziam.

Pouco tempo depois o Senhor da cidade caiu em ganância e fugiu com parte do tesouro que Bard enviara para a construção da nova cidade, mas foi abandonado por seus comparsas no Ermo e morreu de fome.

Esgaroth mantém a antiga tradição de ser governada por um sábio eleito entre o povo, chamado de Senhor da cidade. Atualmente quem governa a nova cidade é um líder assíduo.

O comércio com os elfos e anões permanece em total contentamento e ambos os povos logram bons lucros.

Aos poucos toda região, novamente toma sua antiga altivez e fertilidade. Ainda permanece ao fundo do lago, em meio as colunas da antiga cidade, os gigantescos ossos de Smaug. Ninguém mais se atreve mergulhar para recuperar as pedras preciosas que caem de sua carcaça em decomposição, e são poucos os valentes que atravessam esse ponto amaldiçoado.

Montanhas Cinzentas
Grey Montains

Cadeia de montanhas localizada no limite norte de Rhovanion, percorrendo oeste para leste, do Monte Gundabad, uma capital dos orcs, até o Urzal Seco.

A colonização dos anões nessas montanhas se deu por volta do ano 2000 TE. Uma parte do povo que fugiu da destruída Khazad-dûm (Moria), seguiu Thorin I, filho de Thráin I, e juntos mudaram-se para as Montanhas Cinzentas, onde suas montanhas eram ricas e pouco exploradas.

Com o tempo esses anões construíram grandes tesouros, mas os dragões das terras dos ermos (ao norte) também se multiplicaram e se tornaram fortes novamente, abrindo guerra contra os anões, à procura de seus tesouros e saqueando suas minas, até que um grande dragão-frio, em 2589 TE, atacou e matou o Rei Dáin I (tataraneto de Thorin I) e seu segundo filho Frór as portas de seu palácio.

Pouco tempo depois, os anões sobreviventes tomaram o rumo das Colinas de Ferro, deixando a Montanha Cinzenta. Depois de cinco séculos de prosperidade dos anões, agora os orcs dominam essas bandas, onde construíram suas moradas, colônias e fortalezas.

Chamada também pelos elfos de Ered Mithrin, é a nascente mais ao norte do Anduin.

Urzal Seco
Whithered Heath

Dizem que esta região é onde os grandes dragões se reproduzem.

Colinas de Ferro
Iron Hills

Depois que o lar dos anões das Montanhas Cinzentas ter sido massacrado pelos dragões que lá viviam, a maioria do povo de Durin, migraram para as Colinas de Ferro, liderados por Grór, filho de Dáin, onde ele fundou um novo reino anão em 2590 TE. Esses anões foram importantes para a decisão duas grandes guerras, a primeira na Guerra entre Anões e Orcs, onde sua chegada no último momento na batalha final de Azanulbizar em 2799, destroçou as hordas de orcs, e a segunda na Batalha dos Cinco Exércitos, travada nos pés de Erebor, em 2941 TE.

Dol Guldur

Na colina Amorn Lanc, no sudoeste da Floresta das Trevas, Sauron construiu, em 1050 TE, sua fortaleza, a qual recebeu o nome de Dol Guldur, "Colina da Bruxaria".

Tamanho era o poder maligno oriundo deste local que toda floresta foi tragada pelas sombras da maldade. Criaturas vis foram atraídas para cá. Durante muito tempo Sauron ficou encoberto pelo nome de Necromante, que por mil anos reinou junto a legiões de orcs e espíritos malignos. Em 1951, três de seus mais terríveis servos, os Nazgûl, foram mandados para comandar Dol Guldur contra os povos livres do norte. Tempos depois, Gandalf veio a descobrir que na verdade o Necromante era Sauron. Neste local Gandalf encontrou em 2850 TE, Thráin, o anão, e dele recebeu a chave de Erebor e soube que Sauron agora estava procurando pelo herdeiro de Isildur e pelo Um Anel. Thráin morreu, após ter ficado preso durante cinco longos anos nos malditos calabouços de Dol Guldur. Aqui ele perdeu o último dos Sete Anéis tomado por Sauron.

Sauron governou seu reino escondido até 2941, quando foi decidido pelo Conselho Branco um ataque. Tendo tudo já elaborado, Sauron então se refugia em sua fortaleza em Mordor, para mais tarde se levantar ainda mais forte.

Apesar de um tempo de aparente paz, incrustada numa mata escura, a colina rochosa, antiga fortaleza do Inimigo, agora os elfos da região novamente a temem e dizem que uma nuvem negra paira sobre ela e que o mal se levanta novamente sete vezes mais forte que outrora.

Vale do Riacho Escuro

Diante dos Grandes Portões, a entrada leste de Moria, localiza-se este vale que outrora fora palco do conflito final na Guerra dos Anões e Orcs, chamada de A Batalha de Azanulbizar (ou Nanduhirion, na Língua Élfica), em 2799. Neste vale que havia sido parte do antigo Reino de Khazad-dûm, se encontra o Kheled-zâram, "Lago do Espelho", de águas azuis escuras, nascente do rio Veio de Prata (Silverlode), chamado pelos anões de Kibil-nâla e pelos elfos de Celebrant. Ali se encontra a Pedra de Durin, uma coluna de pedra quebrada na ponta, cheio de rachaduras e entalhada com runas antigas e ilegíveis devido ao desgaste do tempo. Este pilar marca o ponto de onde Durin avistou pela primeira vez o Lago do Espelho a qual refletiu os picos das montanhas ao redor. A esse reflexo os anões chamaram de Coroa de Durin e guarda uma profecia misteriosa.

Existe uma passagem entre os picos Celebdil e Caradhras, sob a encosta mais distante de Caradhras, chamada de Passo do Chifre Vermelho, que desce pelo lado oriental pela Escada do Riacho Escuro e de lá se tem acesso ao Vale do Riacho Escuro. É uma passagem alternativa mas muito perigosa devido às alterações climáticas causado pelo pico Caradhras. Desta passagem segue os resíduos de uma antiga trilha antiga, margeando sempre o lado norte do Lago-espelho e depois seguindo as margens norte do Veio de Prata.

Lothlórien

A sueste das Montanhas Nebulosas, a 33 Km dos portões de Moria esplêndido e misterioso reino dos Galadhrim, Trata-se do mais belo reino élfico da Terra-média na TE, denominado, Lothlórien, a "Terra do Florescer dos Sonhos", mas também era chamada de Lórien, a "Terra dos Sonhos".

Aqui nascem mallorn, as maiores e mais belas árvores da Terra-média. Fabulosas árvores de troncos prateados e folhas peculiares, já que não caem no outono, mas se tornam douradas, caindo apenas na primavera quando surgem as novas folhas verdes. Neste período as copas das árvores ficam repletas de flores amarelas e junto com as folhas douradas no chão, transformam a floresta num mar dourado. Por isso, como o povo de Gondor, muitos a conhece como a Floresta Dourada.

Os elfos de Lórien são praticamente invisíveis, pois usam de mantos cinzentos que são especialmente confeccionados para um perfeito mimetismo com a floresta e constroem suas moradias em plataformas entre os galhos das árvores. Galadriel, rainha dos Noldor, e seu marido Celeborn, rei dos Sindar, são os soberanos aqui, um lugar onde parece que o tempo parou nos dando um vislumbre de outras eras, onde se esconde um grande poder, mantido em segredo do Inimigo (Sauron), mas que protege a floresta contra qualquer mal que se aproxime, entretanto, orcs e lobos famintos perambulam nas periferias da floresta em sua fronteira com Moria.

O povo de Gondor a teme, acreditando que seja perigosa, onde quem entra jamais retornara, e os que conseguem não saem ilesos. De fato, aqueles que por ventura venham conhecê-la nunca sairão dela inalterados. Os Ents a conhecem como Laurelindórenan, "Terra do Vale de Ouro Cantante".

Toda região ao extremo sul da floresta é rasgada pelo rio Celebrant. Seu principal afluente é o Riacho Nimrodel, fonte de muitas canções dos elfos de Lórien mas também lembrado entre os Elfos da Floresta das Trevas. Recebeu o nome de uma donzela que viveu nos arredores deste riacho a muito tempo, mas que misteriosamente se perdeu de seu amado, Amroth, e nunca mais fora achada. Suas águas são lendárias pois dizem ter propriedades curativas para o cansaço. Mas o som também alegra os corações. Os mais sensíveis e de bom coração talvez consigam ouvir o canto da linda Nimrodel em meio aos ruídos deste riacho, tendo seu coração aquecido pela esperança.

Em nenhum destes rios existem pontes. Os elfos usam esses rios como uma fonte de segurança. Usam apenas uma corda para transpassar os pontos mais fundos e de águas velozes. Correm por cima da corda esticada, como se elas fossem simples pontes.

Cerin Amroth

No coração da floresta de Lothlórien, existe uma colina que recebe o nome de um antigo rei élfico, Amroth, local onde ele construiu sua casa na SE e viveu com sua esposa Nimrodel. A casa não mais existe, mas a colina ainda guarda um espesso gramado verdejante onde florescem as flores de inverno, a elanor, de formato estrelado e de cor dourada, e o niphredil, de cor branca ou verde claro. A colina Amroth, transborda encanto, beleza e tristeza. Canções antiqüíssimas contam que Amroth se jogou de um navio élfico e se afogou no mar em angústia pela perca de seu amor Nimrodel. Amroth era filho de Amdir, e governou de 3434 da SE a 1981 da TE.

Naith de Lórien

Região em formato de uma ponta de lança, também chamada de Gomo, entre o Veio da Prata e o Anduin. São pouquíssimos os convidados a entrarem nesta região. Nenhum anão pode passar deste ponto em diante e nem mesmo voltar, pois sobre os anões recai a lei que determina que todos sejam levados à presença real de olhos vendados. Esta lei foi imposta provavelmente por causa das histórias sombrias que agora existem a respeito da antiga morada dos anões, Moria. Próximo do encontro entre o Veio de Prata e o Anduin, fica o ancoradouro dos elfos.

Caras Galadhon

No Naith de Lórien, se encontra a cidade dos Galadhrim, onde moram o Senhor Celeborn e Galadriel, a Senhora de Lórien. Chamada de Caras Galadhon, "Cidade das Árvores". Trata-se de uma colina verdejante coberta por muitos mellyrn muito altos. À noite, podem-se notar luzes verdes, douradas ou prateadas das inúmeras lamparinas se multiplicam por entre os galhos das árvores, onde os elfos constroem suas muitas casas. A colina é rodeada por uma muralha de mellyrn gigantescos e antes ainda, por um fosso. Uma estrada pavimentada de pedras brancas percorre a borda externa do fosso e termina a sudoeste onde surge uma ponte branca, dando acesso ao portão da cidade,

alto, resistente e iluminado por muitas lamparinas.

A morada de Celeborn e Galadriel fica na mais alta árvore da Terra-média, no enorme pé de mallorn que fica ao sul. Admirável e imponente, ergue-se rodeado por uma escadaria branca que se eleva até a copa da árvore, passando por várias plataformas, na qual os elfos chamam de flet, e ao fim, muito longe do solo, chega-se na plataforma principal, inacreditavelmente enorme. Sobre este talan, que é como os elfos chamam esta plataforma, repousa uma grande casa, num salão de formato oval. Ao centro, apesar de já se encontrar próximo ao topo da árvore, cresce o tronco do mallorn, grosso como um verdadeiro pilar.

Os heróis aqui, podem receber presentes encantados e também um alimento especial que os elfos chamam de lembas, "Pão de Caminhada" em Sindarin , uma herança antiga que alimenta o corpo e a alma para grandes viagens e contra ferimentos, uma honra dada a poucos mortais.

A Socidedade do Anel deixa Lothlórien

Fangorn

Uma vasta floresta, das mais antigas da Terra-média. Mesmo assim, apenas um resíduo do passado, uma pequena parte leste das poderosas e gigantescas florestas dos Dias Antigos, que em outras Eras, abrangia praticamente todo o lado oeste do Anduin e se espalhava por quase toda Eriador, abrangendo região da Velha Floresta, se espalhando do sul das Montanhas Nebulosas até o sul das Montanhas Azuis. Dentro de Fangorn, alguns elfos tem o prazer de sentirem novamente jovens, pois ela é antiga até mesmo para os seus cômputos.

Uma região misteriosa, de estranhas e antigas criaturas, como os sábios Pastores das Árvores, os Ents, seres de grande altura parecidos com homens de aspectos arvoriformes, e os Huorns, os espíritos-árvore que os Ents comandavam e cuja força era quase tão grande quanto a deles.

Os dois rios principais são o Entágua (Entwash), que nasce do alto do Methedras, o último pico das Montanhas Nebulosas; e o Rio Linclaro (Limlight), que nasce por entre as encostas das Montanhas Nebulosas, próximo do limite norte da floresta.

Na encosta da nascente do rio Entágua, encontra-se a Gruta da Nascente, a casa do líder dos ents e o mais velho entre eles, Barbárvore, ou Fangorn em sindarin. É uma grande abertura escavada na rocha em forma de "U", onde duas grandes árvores marcam a entrada do local como um grande portal vivo, segue-se então um corredor de paredes rochosas de mais de quinze metros de altura contornado por árvores. Ao meio segue o corredor, um amplo espaço plano que ao final termina numa na pequena gruta. Um pequeno riacho nasce acima nas encostas da montanha, escorrendo para dentro de uma bacia de pedra e depois transborda formando um córrego ao longo da trilha descoberta indo depois se juntar ao Entágua.

Estas ent-casas sempre estão juntas a uma nascente.

Bem mais ao Sul da Gruta da Nascente, depois do Rio Entágua, fica o local do Entebate, para o conclave dos ents. Um lugar de difícil acesso, em forma de uma grande bacia, cercada por uma parede intransponível de árvores escuras, com apenas três entradas, uma ao norte e outras ao sudeste e sudoeste. Dentro da concavidade cresce uma macia grama, e ao meio crescem altas e belas bétulas prateadas.

Barbávore também costuma ficar em um monte pedregoso sem árvores, na extremidade sudeste da floresta, próximo a margem norte do Rio Entágua.

As Terras Castanhas
The Brown Lands

Ampla região desolada entre o sul da Floresta das Trevas e as colinas do Emyn Muil. A aparência desse enorme deserto hostil é escura e seca, como uma região incendiada.

No passado, essas terras eram lindos campos onde as desaparecidas enteposas, as mulheres dos ents, fizeram seus novos jardins, quando Sauron se estabeleceu ao norte. Infelizmente a guerra conta a sombra chegou nestes campos, tudo foi queimado e destruído e as enteposas desapareceram.

Pântanos Mortos
Dead Marshes

A noroeste das Montanhas de Mordor, entre a planície de Dagorlad e Nindalf (terras alagadas do Rio Anduin abaixo das Cataratas de Rauros) se estende um terrível e enorme brejo negro, onde corpos podres em decomposição de homens e elfos que haviam combatido na Batalha de Dagorlad, no final da SE, e dos Carroceiros que foram expulsos de Ithiien, em 1944 TE, se espalham pela região. Desde então o pântano vem crescendo e se espalhando no sentido leste engolindo os antigos túmulos. Repleta de capim morto e juncos apodrecidos num lodo negro e fedorento, as cobras e os vermes são os únicos a sobreviverem. Existem luzes que enfeitiçam os viajantes e podem levá-los a cair dentro de algum poço fundo e lamacento onde a morte é certa por afogamento. Nas incontáveis poças pode se ver refletida as rostas dos antigos guerreiros mortos. Agora seus espíritos fantasmagóricos assombram o pântano.

Dagolard

Uma planície ausente de árvores, palco da Batalha da Última Aliança e dos notórios combates entre Gondor e os Carroceiros entre 1899 e 1944 da TE. Dagorlad significa em élfico "Planície da Batalha".

lembrete: SE = Segunda Era do Sol; TE = Terceira Era do Sol

PROF. GILSMY ALBERT MALAQUIAS BOSCOLO, Presidente do Conselho Branco
gamb@interall.com.br
www.conselhobranco.com.br

TESOUROS ANCESTRAIS

Revendo e revisando os maiores clássicos da DRAGÃO BRASIL

Godzilla, o monstro mais poderoso de todos!

REI DOS MONSTROS

Em sua edição #26, a DRAGÃO BRASIL apresentou as estatísticas de jogo de Godzilla, o mais clássico monstro do cinema japonês, com regras para os sistemas mais populares da época. Agora reapresentamos o Rei dos Monstros com regras adicionais para 3D&T e D&D 3ª Edição (coitadinho do Tarrasque...). E se você achar muito difícil vencê-lo, lembre-se de que estamos falando do Godzilla japonês ORIGINAL, invencível e imbatível — não aquela coisinha ridícula de Hollywood...

Debulhar monstros é rotina para quem joga RPG. Mas você seria capaz de enfrentar aquele que ostenta o título de Rei dos Monstros?

Godzilla é uma das maiores criaturas sobre a Terra. Um monstro reptiliano medindo sessenta andares, cerca de duzentos metros de altura (ele vem crescendo cada vez mais no decorrer de suas aparições) e pesando 50.000 toneladas. Caminha sobre as patas traseiras, tem couro azulado e placas dorsais em formato de estrela.

A origem de Godzilla é incerta. Alguns cientistas teorizam, por sua anatomia, que é um cruzamento entre tiranossauro e estegossauro, que sobrevivia há milhões de anos em uma ilha perdida do Pacífico — e atingiu o tamanho atual devido a testes atômicos realizados em seu habitat. Outros dizem que ele na verdade veio dos continentes perdidos de Mu ou Lemuria, ou ainda da Atlântida, onde haveriam outros de sua espécie. E alguns acreditam que ele veio do espaço (o que explicaria sua capacidade de absorver energia da radioatividade), ou que viajou no tempo até nossa era. Embora acredite-se que Godzilla seja macho, um ou dois filhotes seus já foram vistos por aí.

O que leva Godzilla a devastar cidades em acessos de fúria incontrolável é um mistério. Várias vezes ele destruiu grandes áreas do Japão, e várias vezes salvou-as de outros monstros. A simples existência de criaturas capazes de enfrentá-lo parece atrair o monstro, como se este considerasse o mundo inteiro seu território. Nos filmes, Godzilla já foi visto enfrentando King Kong, o dragão de três cabeças Gidra, a mariposa-gigante Mothra e outros.

A seguir vamos apresentar Godzilla em diversos sistemas de RPG que lidam com monstros: **3D&T**, **GURPS**, **D&D 3E**, **AD&D** e **Daemon** (os jogadores de Vampiro e Lobisomem que nos perdoem, mas simplesmente não daria certo...). Em cada cenário ele terá uma origem diferente: mesmo em seus filmes a origem de Godzilla não é completamente explicada, existindo várias versões.

GURPS

ST 1200, DX 12, IQ 5, HT 15/1000, DP 0, RD 200, Mov. 25, Esq. 0, Dano 6dx10 de corte ou sopro

Em **GURPS**, Godzilla é aquilo que chamamos de Monstro Atômico — um dos incontáveis monstros criados pela ficção científica dos anos 50. Melhor explicados nos Suplemento **GURPS Atomic Horror** (ainda inexistente em português), estes monstros chegam do espaço a bordo de meteoros, são criados por experiências bizarras ou despertados de seu sono milenar por testes atômicos, entre outras explicações.

Em combate, todas as tentativas de acertar Godzilla recebem um bônus de +11 (afinal, como errar algo tão grande?). Seu couro azulado e escamoso não possui qualquer Defesa Passiva, mas resiste a danos que penetram facilmente em armaduras normais. Sua Resistência a Dano jamais é dividida por qualquer razão — na verdade, ela é multiplicada por 10 contra qualquer explosão que não esteja diretamente em contato com sua pele. Godzilla absorve sua energia da radiação atômica ambiente; por esse motivo, explosões atômicas causam a ele apenas um centésimo do dano normal, e nunca serão capazes de matá-lo ou deixá-lo inconsciente.

Godzilla pode regenerar, por turno, uma quantidade de Pontos de Vida igual à que ele tiver no momento — e sempre um mínimo de 100 pontos. Ele pode ainda gastar Fadiga para regeneração adicional, como medida de emergência: cada ponto de Fadiga cura 10 Pontos de Vida. Não há limite para quanta Fadiga ele pode gastar dessa maneira. Sua Fadiga pode ser recuperada na velocidade normal.

Para efeitos de combate, Godzilla tem a vantagem Hipoalgia: ele pode sentir dor, mas sua DX nunca é reduzida por qualquer ferimento. Godzilla nunca pode ser empurrado por nada menos potente que um canhão naval (1 hexe para cada 500 pontos de dano básico). O monstro joga contra DX+4 para continuar de pé caso seja empurrado.

Então você é o Tarrasque da 3ª Edição? Vem aqui apanhar...

Se sua Fadiga for reduzida a menos de 500, ou se sofrer mais de 2000 pontos de dano em um único turno, Godzilla foge o mais rápido possível. Ele buscará áreas isoladas ou, de preferência, mar aberto. Seu Movimento na água é 100. Em terra, ele pode esmagar prédios como se fossem maquetes de papelão (hummm). Rolar dano nestes casos é inútil: casas, carros e personagens que estejam no caminho são simplesmente achatados pelos pés do monstro. A única defesa é fugir.

O sopro de chamas radioativas de Godzilla causa QUANTO DANO ELE QUISER. Para cada ponto de dano, o jato tem alcance de 1 hexe. Ele joga contra sua DX para acertar, com as penalidades normais por tamanho e alcance. O dano pode ser dividido entre qualquer número de oponentes, desde que estejam dentro de um arco de 60° (um lado de hexágono). O próprio Godzilla sofre 1 ponto de dano para cada 10 pontos provocados pelo sopro. Esse dano pode ser regenerado normalmente.

O sopro causa dano por fogo e radiação: um super ou outro personagem com invulnerabilidade ou defesa especiais contra fogo ainda sofre o mesmo dano por radiação, e vice-versa. O personagem estará seguro apenas se tem proteção contra ambos. A radiação do sopro "evapora" logo após o uso, sem deixar resíduo ambiente.

Além do sopro, Godzilla também pode atacar com as garras, causando 6dx10 pontos de dano de corte; e também esmagar coisas com a cauda, causando 6dx10 pontos de contusão, apenas em alvos atrás e dos lados, que estejam no chão ou na água. Ele nunca usa as garras para atacar alvos no solo, elas são reservadas para alvos aéreos e outros Monstros Atômicos.

AD&D 2ª Edição

Tendência neutra, CA 2, 50 DVs+300 PVs (500 PVs), Mv 18 (Nd 40), Tac0 -6, 1 mordida, garra, cauda (6d8x10) ou sopro (especial), tamanho G (200m), moral 18, AE sopro, DE regeneração, PM nenhuma

Nos mundos de **D&D/AD&D**, Godzilla é um avatar, o encarnação do poder de um deus. Este avatar, porém, não foi criado por um deus específico — e sim pelas forças da Natureza, em retaliação ao domínio humano que se alastra sobre o mundo. Como uma força cósmica natural, Godzilla é ocasionalmente despertado para demonstrar aos seres humanos (e outras raças) sua insignificância diante do poder invencível da Natureza para lembra-los que sempre existirá uma força superior a eles.

Como todo avatar, Godzilla não pode morrer. Quando destruído, ele retornará tempos depois, recriado pelo poder primordial que lhe deu origem. Mesmo para o padrão dos avatares, o poder de Godzilla e imenso. Ele é uma das criaturas mais perigosas de que se tem notícia, muito maior e mais forte que o Tarrasque, e ainda equipado com seu sopro de fogo atômico. Mesmo um grupo inteiro de dragões poderia ser facilmente dizimado por ele.

O sopro de chamas atômicas é tratado como fogo mágico. Ele causa tanto dano quanto Godzilla quiser, mas ele próprio sofre 1 ponto de dano para cada 10 pontos empregados no sopro. Um teste de resistência contra sopro de dragão bem sucedido por parte da vítima reduz o dano à metade. Não existe limite para a quantidade de vezes por dia que o sopro pode ser utilizado.

Godzilla regenera, por rodada, uma quantidade de Pontos de Vida igual àquela que tiver no momento, e sempre um mínimo de 100 PVs. Além de possuir uma CA baixa, seu couro é absurdamente resistente: pode ser ferido apenas por armas +4 ou melhores. Por seu tamanho gigantesco, Godzilla não pode ser afetado ou danificado por quaisquer feitiços abaixo de 5º nível. A magia Desejo não tem efeito contra ele: a descrição da magia deixa claro que ela não funcionará contra intervenção divina, e a destruidora presença de Godzilla no mundo É intervenção divina!

D&D 3E

Besta Mágica Colossal; DVs 50d10+500, PVs 800; Ini +1; Desl. 25m, nadando 40m; CA 18 (-8 tamanho, +1 Des, +15 natural); mordida +97 (6d8x10), garra +95 (6d8x10) cauda +95 (6d8x10) ou sopro (especial); TR Fort +29, Ref +17, Von +18; For 120 (+55), Des 12 (+1), Cons 15 (+2), Int 5 (-3), Sab 15 (+2); ND 48

Sopro Atômico (Sob): Godzilla causa quanto dano ele desejar com seu sopro de chamas atômicas (tipicamente 500 pontos), mas ele próprio sofre 1 ponto de dano para cada 10 pontos empregados no sopro (neste caso, 50 pontos de dano). Um teste de resistência de Reflexos por parte da vítima reduz o dano à metade. Não existe limite para a quantidade de vezes por dia que o sopro pode ser utilizado. O dano provocado ao próprio Godzilla pelo sopro pode ser regenerado normalmente.

Redução de Dano 20/+4 (Sob): Godzilla ignora o dano de armas e ataques naturais +3 ou menores, mas recebe dano normal por ataques energéticos (mesmo não mágicos), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Os ataques naturais do próprio Godzilla contam como armas +4 para vencer a Redução de Dano de outras criaturas.

Regeneração 100+ (Sob): Godzilla regenera, por ro-

dada, uma quantidade de Pontos de Vida igual àquela que tiver no momento, e sempre um mínimo de 100 PVs.

Resistência à Magia 34: para afetar Godzilla com uma magia ou habilidade similar à magia, o mago deve antes fazer um teste de 1d20 + Nível de Conjurador com Classe de Dificuldade 34. Se o teste é bem sucedido, a magia funciona normalmente, mas Godzilla ainda tem direito a quaisquer testes de resistência permitidos.

Daemon

CON 1000, FR 1000, DEX 10, AGI 14, INT 6, WILL 16, CAR 4, PER 14, PVs 1000, Números de Ataques 1, IP 200, mordida 50/0 (6d6x10), garras 40/40 (6d6x10), cauda 60/60 (6d6x10)

Em **Arkanun**, **Invasão** e **Trevas**, Godzilla não pode ser enfrentado. Praticamente nenhum poder ao alcance dos personagens jogadores teria qualquer chance contra ele.

Nestes jogos, Godzilla pode ser usado da mesma que outros monstros em **Call of Cthulhu.** Neste clássico RPG de horror, antigos deuses-monstros vieram do espaço há milhões de anos e governaram nosso planeta, erguendo cidades colossais muito antes do surgimento dos dinossauros. Hoje essas ameaças cósmicas estão adormecidas, mas seus agentes e seguidores se empenham em trazê-las de volta.

Assim seria Godzilla: um monstro de poder imensurável, que os jogadores devem impedir de despertar a todo custo — porque, se ele acordar, nada mais poderá ser feito para detê-lo. Ele pode ser um antigo deus-monstro adormecido (em **Arkanun** e **Trevas**) ou uma criatura do espaço hibernando no fundo do oceano (em **Invasão**).

Os poderes de Godzilla são basicamente os mesmos explicados em outros sistemas. Ele regenera por rodada uma quantidade de Pontos de Vida igual àquela que tiver no momento (no mínimo 100). Seu sopro causa o dano que ele desejar, mas ele próprio sofre 1 ponto de dano para cada 10 provocados pelo sopro (esse dano pode ser regenerado normalmente). Nenhuma magia com Focus abaixo de 8 pode afetá-lo.

3D&T

F30, H4, R40, A20, PdF variável, 200 PVs, Armadura Extra (Explosão), Imortal, Invulnerabilidade (Radiação), Resistência à Magia, Tiro Múltiplo, Fúria, Inculto, Má Fama, Monstruoso

Podia faltar uma versão de Godzilla para **Defensores de Tóquio 3ª Edição?** Claro que não!

Mesmo para os padrões dos monstros japoneses, Godzilla é muito poderoso. Não por seus atributos básicos, que são apenas medianos (em Tamanho Gigante, claro...), mas sim por seus poderes extras oferecidos pela radiação.

Godzilla pode regenerar, por rodada, uma quantidade de pontos de vida igual à que tiver no momento. Se ele sofrer um ataque poderoso e ficar com "apenas" 30PVs, por exemplo, na próxima rodada ele irá recuperar 30PVs. Ele sempre regenera no mínimo 10PVs, não importando quantos tenha.

Godzilla tem Poder de Fogo especial; seu sopro radioativo causa quantos dados de dano ele quiser — mas cada dado provocará 1 ponto de dano a ele próprio. O dano de seu PdF é considerado calor/fogo e radiação. O dano sofrido pelo próprio Godzilla pode ser regenerado normalmente. Da mesma forma que um dragão, quando usa seu sopro e Tiro Múltiplo, Godzilla não precisa fazer testes de Habilidade para acertar o primeiro alvo — e uma vítima que consiga se esquivar sofre, mesmo assim, metade do dano normal.

PALADINO

Godzilla defende a Terra de mais um monstro do espaço: "o único que pode devastar cidades por aqui sou EU!"

20 Dicas de Mestre

Uma seleção de truques para melhorar seu desempenho em jogo

Ok, você pode ter Elminster em sua aventura — mas não para resolver todos os problemas dos heróis!

Será que você tem sido um bom Mestre de Jogo?

Pense bem antes de responder. Você está cumprindo seu dever como contador de histórias/árbitro/milagreiro? Seus jogadores ficam empolgados com suas aventuras? Eles comparecem às sessões de jogo sem falta? Não questionam e nem reclamam de suas decisões?

Ou será que eles consultam os livros de regras o tempo todo para mostrar que você está errado? Ou deixam de aparecer para jogar? Ou preferem ver futebol na TV, ouvir walkman, fazer palavras-cruzadas ou tirar aquela sonequinha durante a aventura?

Talvez, Mestre, este seja o momento de colocar a mão na consciência e pensar sobre seu desempenho em jogo. Sim, é verdade que o Mestre de RPG tem o poder de um deus. Mas lembre-se, deuses podem ser abandonados por seus devotos e então esquecidos...

1º Mandamento: Não atormentarás os jogadores com seus super-NPCs de trocentagésimo nível.

Não mande um de seus melhores e mais legais personagens na missão com os PCs (Personagens Jogadores). Resista à tentação! Ok, sabemos que os jogadores vão ficar fascinados pela quantidade de perícias e poderes que seu super-personagem tem, emocionados com as histórias e eventos de chacoalhar o mundo em que ele esteve envolvido e chocados com o monte de itens mágicos e artefatos que ele carrega. Mas, mesmo assim, dê aos PCs a chance de usar suas próprias habilidades ridículas, poderes patéticos e equipamentos mundanos.

Alguns Mestres parecem ver o jogo de RPG como uma chance de inventar personagens formidáveis (driblando as regras, já que o Mestre pode fazer isso), mantendo os PCs em segundo plano, reduzidos à sua insignificância. Isso é ERRADO! Em uma aventura de RPG, os PCs são os personagens principais, SEMPRE. Mesmo que a presença ou atuação de um NPC poderoso seja às vezes necessária, NÃO permita que isso acabe ofuscando os atos dos jogadores. Afinal, eles têm todo o direito de ficar frustrados se o inimigo final da campanha é derrotado por um NPC, e não por eles próprios.

Se a ausência de algum jogador ou outra razão exigir membros extras para completar o grupo, mantenha o NPC em segundo plano. Use suas habilidades apenas quando os recursos do próprio grupo estiverem esgotados (o inverso também é válido; não permita que os jogadores abusem das habilidades dele). Não deixe que as decisões do NPC governem os rumos da jornada — no máximo, ele pode oferecer sugestões, pistas ou enigmas. Não roube a livre escolha ou o estrelato dos jogadores apenas para fazer seu NPC brilhar.

2º Mandamento: Não subestimarás o poder das anotações.

Nunca, jamais esqueça de fazer anotações a respeito de sua campanha. O pior mal que uma campanha ou aventura pode sofrer é falta de continuidade. Coisas como um NPC voltando à vida como se jamais tivesse morrido, pessoas que interagiram intensamente com os heróis mas não se lembram deles, ou plots subitamente esquecidos ou deixados de lado ("Ei, o que aconteceu entre O Reino Frick´ II e o Baryn Dutchy? Quero dizer... eles não estavam em guerra?" "Ah, sim. Quando foi isso mesmo? Há três, quatro anos atrás?"). E não vamos esquecer de poções que nunca se esgotam, armas que nunca ficam sem munição, itens mágicos que nunca ficam sem carga...

3º Mandamento: Não mestrarás em um mundo estático.

Nada é para sempre. Coisas, pessoas e lugares mudam. O mundo onde acontecem as aventuras tem vida própria, está sempre em movimento. Sem isso, as coisas vão parecer falsas para os jogadores.

O velho ferreiro que costumava oferecer desconto aos heróis pode estar morto, e sua filha sovina assumiu o negócio. O covil de kobolds que os heróis dizimaram meses atrás pode agora estar sendo ocupado por homens-lagarto. Vilas, cidades e reinos podem ter novos governantes (ou tiranos). Novos decretos podem proibir a posse ou uso de armas, magias ou poderes que os aventureiros estavam habituados a empregar ("Como? Então usar magias de bola de fogo neste reino é ILEGAL?! Desde quando?!").

4º Mandamento: Não deixarás os jogadores perdidos

Talvez esconder mistérios seja divertido para o Mestre, mas nunca será para os jogadores. É frustrante ficar perdido, sem idéias ou pistas para seguir, apenas fazendo hora na taverna enquanto nada acontece.

Evite que a aventura pare. Caso os jogadores fiquem muito tempo sem ter a menor idéia do que fazer (mesmo que, para você, pareça absurdamente óbvio!), facilite seu acesso às pistas. Se mesmo assim eles não conseguirem deduzir o próximo passo, use o último recurso — faça com que um NPC aponte o caminho. Pode parecer forçado, mas é muito melhor que deixar a história parada — e os jogadores frustrados.

5º Mandamento: Não desprezarás PCs com habilidades ganhas por esforço.

Cedo ou tarde um personagem vai alcançar o nível de habilidade necessário para ser considerado um Grande Mestre naquele campo, ou pelo menos o suficiente para poder se gabar um pouco. E se isso aconteceu em campanha, o jogador tem todo o direito de saborear seus novos poderes.

Portanto, se um personagem acaba de conquistar uma habilidade nova e está adorando usá-la, NÃO crie instantaneamente um NPC (usando mais pontos/dados/atributos/o-que-quer-que-seja) com a mesma habilidade, mas MUITO melhor. Ou seja: se o mago acaba de aprender a lançar uma bola de fogo, NÃO apareça na mesma hora com outro mago que consegue lançar uma bola de fogo duas vezes maior!

Não esmague os sonhos e ambições de seus PCs. A adversidade pode ser boa em RPG, mas a falta de esperança (salvo raras excessões) não é. Se um jogador quer que seu mago seja mais poderoso que Elminster, Talude, Vectorius ou Gandalf — e está disposto a percorrer todo o espinhoso caminho necessário para isso —, então ele bem que merece atingir esse objetivo. Claro, não há garantias de que ele vá conseguir, mas pelo menos permita que ele tenha acesso às habilidades e oportunidades necessárias.

6º Mandamento: Não inventarás enigmas absurdos.

Não faça com que seus mistérios/quebra-cabeças/plots sejam tão complicados que só você, o Mestre, seja capaz de entender.

Eu mesmo falhei com essa regra uma vez e estraguei uma das melhores campanhas que já rolei. Como Aaron Allston costuma dizer, "...pistas voam como nuvens de morcegos e mais cedo ou mais tarde os jogadores se vão para jogar videogame". Desde então meus jogadores sempre me dão o sinal de "nuvens de morcegos" quando as coisas começam a parecer complicadas demais.

Lembre-se, nem todos os RPGistas acham divertido resolver enigmas ou decifrar mistérios; grande parte de nós quer mesmo é socar monstros!

7º Mandamento: Não deixarás que um jogador estrague o jogo.

Ok, não é interessante roubar a cena ou o direito dos jogadores de decidir sobre os rumos da aventura. Mas JAMAIS permita que as ações de um único (e geralmente estúpido) jogador estrague uma sessão inteira de jogo.

Digamos, por exemplo, que o grupo está diante de um dragão MUITO poderoso — em uma situação que exige nego-

ciação. Começar uma luta seria suicídio para os heróis. No entanto, UM bárbaro com mania de lemingue decide subitamente que não gosta de dragões, grita e ataca com seu machado.

A reação do dragão seria simplesmente reduzir o grupo a carvãozinho, ou no mínimo colocar todos para fugir. Mas não seria justo o grupo ser prejudicado pelo ato impensado de um único jogador. Neste caso, cabe ao Mestre pensar em uma forma de deter o encrenqueiro (digamos, o dragão lança uma magia paralisante APENAS sobre ele) sem interferir com o andamento da história.

8º Mandamento: Não colocarás os plots da aventura acima dos desejos dos jogadores.

Nunca deixe que sua preciosa, inflexível e fantástica história estrague o desempenho dos jogadores. Eles NÃO SÃO marionetes em uma peça escrita pelo Mestre, obrigados a atuar e agir de acordo com seus planos. Uma aventura de RPG é uma história elaborada pelo Mestre e TAMBÉM pelos jogadores. Se as decisões deles não podem afetar a história, então nem mesmo existe um motivo para jogar.

Ninguém gosta de ser conduzido ou mesmo obrigado a tomar certo rumo. Não force situações para que os PCs sigam o caminho que você quer ("Vocês VÃO entrar no castelo sim, porque... hã... porque está começando a cair chuva ácida! Pois é. Então, depois de passar pela porta, vocês encontram...").

Nestes casos, basta um pouco de malícia por parte do Mestre para manter a aventura nos eixos. Se você faz questão que o grupo entre no castelo de quinze níveis que você passou a semana toda mapeando, apenas use um pouco de jogo-de-cintura. Digamos, um grito de socorro vindo de uma das janelas do castelo, ou um pergaminho trazido pelo vento — contendo um mapa de parte do castelo em um grande "X". Jogadores novatos tratam de morder logo a isca, enquanto jogadores experientes entendem o que o Mestre está tentando fazer e então colaboram.

Também pode acontecer que você acabe forçando as coisas para AJUDAR ou SALVAR o grupo. Digamos, tentando evitar que eles entrem no túnel onde dorme a besta-fera-primordial-Nível-de-Desafio-46 que o grupo não tem NENHUMA chance de vencer. Nestes casos, exija testes de Inteligência, Habilidade, Bom Senso ou coisa parecida — e diga qualquer coisa como "você percebe que, se tentar algo assim, vai se ferrar!" Agora, se MESMO assim o grupo insistir na rota suicida, aí não é mais problema seu...

9 ºMandamento: Não faltarás a seus compromissos.

Nunca marque jogo para uma certa ocasião e, quando todos estão prontos com suas Fichas de Personagem em mãos, diga: "Não tenho nada pronto para hoje, caras. Alguém quer Mestrar? Que tal um filme?" ou "Puxa, é minha vez de Mestrar? Não tenho nada pronto..."

Tarde demais. Nada deixa os jogadores mais irritados do que esperar seu Mestre atrasado aparecer, ou vê-lo improvisar alguma coisa no último minuto. Quando decide ser Mestre, você automaticamente assume o compromisso de preparar material para rolar no dia e hora marcados.

10º Mandamento: Não tratarás ninguém de modo especial

Não faça de um único jogador o centro da campanha. Não ignore os esforços dos outros jogadores para encontrar seus lugares. Não dê melhores chances, itens ou poderes a um favorito eleito. O Mestre NUNCA deve demonstrar favoritismo para com ninguém! Não importa se é sua namorada(o), marido, mulher, chefe, amigo de longa data... NUNCA FAÇA ISSO!

Nada perturba mais os jogadores do que perceber que o Mestre está mais inclinado a ajudar (ou perseguir, caso a perseguição seja injustificada) outro jogador. Se você não consegue ser imparcial com relação a um jogador, simplesmente não o convide para jogar. E se não há como evitar sua presença no jogo, não Mestre. Você ia acabar perdendo os jogadores ou arruinando a aventura mesmo...

Nota 1: este mandamento ganha muita importância se a pessoa em questão é atraente...

Nota 2: Seja muuuuito cuidadoso caso o namorado(a) dessa pessoa também esteja na mesa de jogo...

11º Mandamento: Estarás sempre preparado

Esteja preparado. Permaneça preparado. Espere o inesperado. Nunca seja apanhado de calças curtas.

Se você tiver que jogar uma aventura inteira pela janela, tenha uma aventura alternativa pronta para usar. Se os jogadores surgirem com uma solução totalmente inesperada e não-convencional para resolver um problema (tipo, vencer em dois minutos um labirinto que devia ocupá-los durante horas...), tenha outro labirinto ou passagem secreta para lidar com a situação.

NUNCA comece uma sessão de jogo se desculpando aos jogadores com algo como "Foi mal, mas não fiz fichas para vocês" ou "Desculpa... ainda não terminei as estatísticas dos monstros". Os jogadores vão perder a confiança em você, e não há nada pior. Sempre faça isso antes do jogo, ou aprenda a fazer DURANTE.

12º Mandamento: Conhecerás seus jogadores e aquilo que eles esperam do jogo

Não é raro que o Mestre e os jogadores tenham opiniões diferentes sobre como uma aventura pode ser divertida. Tipo, o Mestre acha o máximo mandar hordas e mais hordas de demônios contra o grupo, enquanto os jogadores gostariam mesmo é de seduzir princesas élficas ou sacanear halflings.

Conheça os jogadores e seus personagens. Adapte a aventura às suas capacidades. Se o ranger tem goblinóides como inimigo eleito, mande alguns hobgoblins contra o grupo de vez em quando. Se o ladrão é altamente especializado em de-

sarmar armadilhas, não deixe faltar algumas pelo caminho.

Pergunte que tipo de aventura gostariam de jogar. Reserve um tempo, antes ou depois da sessão de jogo, para falar sobre isso. Não é crime perguntar "e aí, preferem Die Vecna Die ou Apocalypse Stone na próxima aventura?" Às vezes essa simples providência pode salvar uma campanha inteira.

13º Mandamento: Não protegerás seus jogadores

Cuidado! Não deixe os jogadores acreditarem que ninguém morre em suas aventuras. Se você força a barra para manter todos vivos, duas coisas ruins vão acontecer: os jogadores ganham tendências suicidas — fazendo tudo da forma mais perigosa e insana possível —, ou então a aventura fica chata, pois sem riscos não há emoção.

Heróis morrem. E às vezes morrem de forma que NÃO possam ser ressuscitados. Nunca se esqueça disso, e nem deixe que os jogadores se esqueçam.

14º Mandamento: Não cederás sob pressão

É importante não ser um Mestre tirano. Seja flexível, ouça as sugestões de seus jogadores. No entanto, nunca ceda à pressão caso eles exijam algo absurdo (mesmo que, para eles, não pareça absurdo). Você ainda é o Mestre, e sua palavra é final.

15º Mandamento: Não permitirás grupos totalmente problemáticos

Nunca permita a presença de um personagem que tenha grandes problemas de interação com o restante do grupo — especialmente se o jogador adora interpretar, pois ele pode não saber quando deve parar. Isso tem grande chance de estragar a diversão.

Digamos, por exemplo, que o grupo seja formado apenas por ladrões, mercenários e outros personagens com "idéias próprias sobre lei o ordem". Então entra em cena um paladino que não deixa ninguém roubar, forçar fechaduras, atacar pelas costas e tudo o mais. Problema à vista!

Jogadores experientes conseguem driblar esse tipo de coisa, e até acham divertido ("Ei, você distrai o paladino careta enquanto a gente esvazia a arca do tesouro!"). Mas quando esse não é o caso, prefira manter o grupo em harmonia.

16º Mandamento: Não te desviarás do objetivo principal

Não comece, bem no meio do jogo, discussões sobre outros assuntos. Não interrompa um combate para contar uma piada que lhe veio à memória. Isso é quase como aturar intervalos comerciais durante um filme — acaba com o clima.

Todos que estão aqui jogando querem se divertir com RPG. Nem todos se divertem falando sobre TV, esportes ou card games. O principal objetivo de um sessão não é apenas se divertir, mas se divertir JOGANDO RPG. Conversas paralelas ou atividades que desviam a atenção podem facilmente arruinar esse divertimento.

17º Mandamento: Não ignorarás jogadores, nem permitirás que sejam ignorados

É difícil, mas evite que este ou aquele jogador fique esquecido em um canto. Alguns jogadores, especialmente iniciantes, podem ser tímidos e nunca tomar a iniciativa, agindo apenas quando solicitados. Incentive-os.

Faça surgir chances para que sejam úteis. Se o jogador que interpreta o mago está sendo pouco útil, coloque no caminho do grupo um problema que só possa ser resolvido com magia. Faça aparecer um NPC que fala um idioma conhecido apenas pelo personagem do jogador amuado. Assim eles podem se divertir também.

18º Mandamento: Não tolerarás jogadores problemáticos

Quando você tem nas mãos um jogador que, mesmo após vários avisos e advertências, insiste em jogar com personagens completamente anti-sociais que atrapalham os outros e provocam problemas (lembra do bárbaro kamikaze que decide atacar o dragão quando o resto do grupo tentava negociar?), não convide-o para a próxima sessão. Caso contrário, é muito provável que os bons jogadores deixem seu grupo, restando apenas os problemáticos.

19º Mandamento: Não permitirás que o jogo destrua amizades

Isso é óbvio para qualquer RPGista com um mínimo de experiência, mas não custa repetir: não se deve misturar situações de jogo com a vida real.

Não deixe que o RPG destrua uma amizade real. Personagens podem se detestar, mas se você achar que isso está provocando algum tipo de ressentimento entre os próprios jogadores, é melhor intervir. Separe os personagens em grupos ou mesmo campanhas diferentes. Caso isso não seja possível, converse honestamente com os brigões. Ignorar esse problema pode tornar você responsável pelo fim de uma amizade, e também o Mestre de uma campanha insuportável...

20º Mandamento: Darás a atenção devida aos novatos

É bem difícil para um novato jogar em um grupo já formado. Caso um novo jogador esteja presente, evite que ele fique a "ver navios". Explique para ele o que significam os termos de jogo que aparecem durante a aventura. Da mesma forma que faria com os tímidos, ofereça chances para que ele seja útil. (Mas cuidado para não reduzir o ritmo da aventura e chatear os outros jogadores, ou eles podem acabar se ressentindo com a presença do novato.)

J.M.TREVISAN & PALADINO
baseado em
www.dungeonkeepersdomain.com

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Para **Holy Avenger Volume 1 e 2** (HENC1 e HENC2) acrescente ao total do pedido R$ 3,00 para SP/Interior ou R$ 4,00 para outros Estados. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849-2266 • 3849-1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio.

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:	R$
SP/Interior	
1 a 3 revistas	1,75
4 a 15 revistas	4,40
16 a 30 revistas	4,75

Outros Estados	R$
1 a 3 revistas	2,00
4 a 15 revistas	5,10
16 a 30 revistas	6,00

Acima de 30 revistas, consulte pelo telefone: (11) 3849 2266

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

Holy Avenger

POKÉMON BASE SET 1 FIRST EDITION 1998

Cartas Comuns 1,00
Cartas Incomuns 3,00

Alakazam (foil)	POK	R	33,60
Beedrill	POK	R	10,80
Blastoise (foil)	POK	R	57,60
Chansey (foil)	POK	R	33,60
Charizard (foil)	POK	R	168,00
Clefairy (foil)	POK	R	28,80
Clefairy Doll	TRA	R	8,40
Computer Search	TRA	R	8,40
Devolution Spray	TRA	R	8,40
Dragonair	POK	R	10,80
Dugtrio	POK	R	10,80
Electabuzz	POK	R	10,80
Electrode	POK	R	10,80
Gyarados (foil)	POK	R	28,80
Hitmonchan (foil)	POK	R	28,80
Impostor Professor Oak	TRA	R	10,80
Item Finder	TRA	R	9,60
Lass	TRA	R	9,60
Machamp (foil)	POK	R	19,20
Magneton (foil)	POK	R	24,00
Mewtwo (foil)	POK	R	33,60
Nidoking (foil)	POK	R	28,80
Ninetales (foil)	POK	R	28,80
Pidgeotto	POK	R	10,80
Pokémon Breeder	TRA	R	9,60
Pokémon Trader	TRA	R	9,60
Poliwrath (foil)	POK	R	28,80
Raichu (foil)	POK	R	36,00
Scoop Up	TRA	R	9,60
Super Energy Removal	TRA	R	10,80
Venusaur (foil)	POK	R	52,80
Zapdos (foil)	POK	R	36,00

POKÉMON BASE SET 2

Cartas Comuns 0,50
Cartas Incomuns 1,50

Alakazam (foil)	POK	R	19,20
Beedrill	POK	R	4,80
Blastoise (foil)	POK	R	24,00
Chansey (foil)	POK	R	16,80
Charizard (foil)	POK	R	48,00
Clefable (foil)	POK	R	16,80
Clefairy (foil)	POK	R	16,80
Computer Search	TRA	R	4,80
Double Colorless	ENG	U	2,00
Dragonair	POK	R	6,80
Dugtrio	POK	R	5,60
Electabuzz	POK	R	5,60
Electrode	POK	R	5,60
Gyarados (foil)	POK	R	15,60
Hitmonchan (foil)	POK	R	16,80
Impostor Professor Oak	TRA	R	4,80
Item Finder	TRA	R	4,80
Kangaskhan	POK	R	5,60
Lass	TRA	R	5,60
Magneton (foil)	POK	R	15,60
Mewtwo (foil)	POK	R	18,00
Mr. Mime	POK	R	7,20
Nidoking (foil)	POK	R	18,00
Nidoqueen (foil)	POK	R	18,00
Ninetales (foil)	POK	R	14,40
Pidgeot (foil)	POK	R	18,00
Pidgeotto	POK	R	6,00
Pinsir	POK	R	7,20
Pokémon Breeder	TRA	R	4,80
Pokémon Trader	TRA	R	4,80
Poliwrath (foil)	POK	R	18,00
Raichu (foil)	POK	R	18,00
Scoop Up	TRA	R	4,80
Scyther (foil)	POK	R	18,00
Snorlax	POK	R	6,00
Super Energy Removal	TRA	R	4,80
Venomoth	POK	R	6,00
Venusaur (foil)	POK	R	24,00
Victreebell	POK	R	6,00
Wigglytuff	POK	R	18,00
Zapdos (foil)	POK	R	18,00

JUNGLE

Cartas Comuns 0,50
Cartas Incomuns 1,50

Clefable (foil)	POK	R	16,80
Clefable	POK	R	7,20
Electrode (foil)	POK	R	16,80
Electrode	POK	R	7,20

Os preços desta edição foram elaborados por Maurício "Gorak" Navate. Os comentários são de Dawis Roos.

Os preços constantes aqui são mínimos para cartas em ótimo estado de conservação. Os valores estão expressos em Reais, e devem ser usados apenas como referência para trocas e construção de baralhos, para avaliar seu poder e raridade de cada carta quando comparada às demais.

Atenção: NÃO aconselhamos o uso de dinheiro para negociar cartas avulsas.

Abreviaturas

Ar	Artefatos
Az	Azul
Br	Branca
Dr	Dourada
Pr	Preta
Vd	Verde
Vm	Vermelha
T	Terreno
Tb	Terreno Básico
CdP	Círculo de Proteção
RdP	Runa de Proteção
Tk	Token (marcador)
Pok	Pokémon
Tra	Treinador
Eng	Energia
Foil	Metalizada
Promo	Promocional
C	Comum
I	Incomum
R	Rara

Flareon (foil)	POK	R	14,40
Flareon	POK	R	7,20
Jolteon (foil)	POK	R	14,40
Jolteon	POK	R	7,20
Kangaskhan (foil)	POK	R	14,40
Kangaskhan	POK	R	7,20
Mr. Mime (foil)	POK	R	16,80
Mr. Mime	POK	R	7,20
Nidoqueen (foil)	POK	R	14,40
Nidoqueen	POK	R	7,20
Pidgeot (foil)	POK	R	14,40
Pidgeot	POK	R	7,20
Pinsir (foil)	POK	R	14,40
Pinsir	POK	R	7,20
Scyther (foil)	POK	R	18,00
Scyther	POK	R	8,40
Snorlax (foil)	POK	R	14,40
Snorlax	POK	R	7,20
Vaporean (foil)	POK	R	14,40
Vaporean	POK	R	7,20
Venomoth (foil)	POK	R	14,40
Venomoth	POK	R	7,20
Victrebell (foil)	POK	R	14,40
Victrebell	POK	R	7,20
Vileplume (foil)	POK	R	14,40
Vileplume	POK	R	7,20
Wigglytuff (foil)	POK	R	14,40
Wigglypuff	POK	R	7,20

FOSSIL

Cartas Comuns 0,50

Cartas Incomuns 1,50

Aerodactyl (foil)	POK	R	24,00
Aerodactyl	POK	R	9,60
Articuno (foil)	POK	R	24,00
Articuno	POK	R	9,60
Ditto (foil)	POK	R	21,60
Ditto	POK	R	9,60
Dragonite (foil)	POK	R	24,00
Dragonite	POK	R	9,60
Gengar (foil)	POK	R	21,60
Gengar	POK	R	9,60
Haunter (foil)	POK	R	18,00
Haunter	POK	R	9,60
Hitmonlee (foil)	POK	R	18,00
Hitmonlee	POK	R	9,60
Hypno (foil)	POK	R	18,00
Hypno	POK	R	9,60
Kabutops (foil)	POK	R	18,00
Kabutops	POK	R	9,60
Lapras (foil)	POK	R	18,00
Lapras	POK	R	9,60
Magneton (foil)	POK	R	18,00
Magneton	POK	R	9,60

Moltres (foil)	POK	R	19,20
Moltres	POK	R	9,60
Muk (foil)	POK	R	18,00
Muk	POK	R	9,60
Raichu (foil)	POK	R	21,60
Raichu	POK	R	9,60
Zapdos (foil)	POK	R	21,60
Zapdos	POK	R	9,60

PROMOCIONAIS DO FILME POKEMON 1

Mewtwo	POK	Pr	12,00
Pikachu	POK	Pr	9,60
Dragonite	POK	Pr	9,60
Electabuzz	POK	Pr	12,00

HARRY POTTER

Cartas Incomuns 1,00

Cartas Comuns 0,50

Pr – Promo; H – Holográfica; R – Rara; F - Foil

Bluebell Flames	Pr		3,00
Dean Thomas (Dino Thomas)	H		16,00
Delivery Owl (Coruja Correio)	R		6,00
Diagon Alley (Beco Diagonal)	Pr		4,00
Draco Malfoy	F		12,00
Draco Malfoy	H		16,00
Dragon's Escape (O Dragão Escapa)	F		12,00
Draught of Living Death (Poção do Morto-Vivo)	R		6,00
Elixir of Life (Elixir da Vida)	F		12,00
Gringotts Car Ride (O Vagonete de Gringotes)	F		14,00
Hannah Abbot	H		16,00
Harry Hunting (Caçando o Harry)	R		6,00
Harry Potter	H		40,00
Hermione Granger	F		12,00
Hermione Granger	H		16,00
History of Magic (História da Magia)	R		6,00
Human Chess Game (Jogo Vivo de Xadrez)	F		12,00
Incendio (Incêndio)	R		6,00
Invisibility Cloak (Capa de Invisibilidade)	F		12,00
Malevolent Mixture (Mistura Malévola)	R		7,00
Meet the Centaurs (Conheça os Centauros)	R		5,00
Mountain Troll (Trasgo da Montanha)	R		6,00
Mrs Norris (Madame Nora)	R		6,00
Nearly Headless Nick (Nick Quase Sem Cabeça)	H		16,00
Norbert (Norberto)	R		6,00
Obliviate (Obliviate)	F		12,00
Phoenix Feather Wand (Varinha de Pena de Fenix)	R		6,00
Platform 9 3/4 (Plataforma 9 1/2)	R		6,00
Potion Ingredients (Ingredientes das Poções)	R		6,00
Professor Filius Flitwick (Professor Flitwick)	H		18,00
Professor Severus Snape (Professor Severo Snape)	H		20,00
Raven to Writing Desk (De Corvo para Mesa)	R		6,00
Remembrall (Lembrol)	Pr		6,00
Ron Weasley	H		16,00
Rubeus Hagrid (Rúbeo Hagrid)	H		20,00
Shrinking Potion (Poção Encolhedora)	R		6,00

Snape's Question (A Pergunta do Snape)	Pr	2,00
Strategy Session (Charada de Lógica)	Pr	6,00
Titillando (Titilante)	R	6,00
Transfiguration Exam (Exame de Transfiguração)	R	6,00
Transfiguration Test (Teste de Transfiguração)	R	6,00
Troll in Bathroom (Trasgo no Banheiro)	F	12,00
Unicorn (Unicórnio)	F	15,00

LORD OF RINGS – THE FELLOWSHIP OF THE RING

Senhor dos Anéis – A Irmandade do Anel

Cartas Incomuns 1,50

Cartas Comuns 0,50

R – Rara; P – Promo

Cartas Foil valem 4x mais que suas equivalentes não foils

A Wizard is Never Late	R	7,20
Albert Dreary, Entertainer from Bree	R	7,20
Alive and Unspoiled	R	7,20
All Veils Removed	R	7,20
An Able Guide	R	7,20
Ancient Chieftain	R	7,20
Aragorn, King in Exile	P	13,20
Aragorn, Ranger of the North	R	19,20
Aragorn's Bow	R	8,40
Arwen, Daughter of Elrond	R	15,60
Arwen's Fate	R	7,20
Band of the Eye	R	7,20
Beauty is Fading	R	7,20
Bent on Discovery	R	7,20
Bilbo Baggins, Retired Adventurer	R	14,40
Black Steed	R	8,40
Blade of Gondor	R	8,40
Boromir, Lord of Gondor	R	12,00
Bow of the Galadhrim	R	7,20
Caradhras Has Not Forgiven Us	R	7,20
Cave Troll of Moria, Scourge of the Black Pit	R	18,00
Cave Troll's Hammer	R	7,20
Celeborn, Lord of Lorien	R	10,80
Change of Plans	R	7,20
Cruel Caradhras	R	7,20
Curse Their Foul Feet!	R	7,20
Dark Whispers	R	7,20
Denizens Enraged	R	7,20
Despair	R	7,20
Desperate Defense of the Ring	R	8,40
Desperate Measures	R	7,20
Double Shot	R	7,20
Durin's Secret	R	7,20
Elrond, Lord of Rivendell	R	14,40
Enduring Evil	R	7,20
Enheartened Foe	R	7,20
Fear	R	7,20
Fool of a Took!	R	7,20
Frodo, Old Bilbo's Heir	R	19,20
Galadriel, Lady of Light	R	14,40
Gandalf, Friend of the Shirefolk	R	19,20

Gandalf, the Gray Wizard	P	14,40
Gimli, Son of Gloin	R	14,40
Gimli's Battle Axe	R	8,40
Gimli's Helm	R	8,40
Glamdring	R	12,00
Goblin Archer	R	7,20
Goblin Armory	R	7,20
Goblin Domain	R	7,20
Goblin Swarms	R	7,20
Greatest Kingdom of My People	R	7,20
Greed	R	7,20
Guard Commander	R	7,20
Gwemegil	R	7,20
Hate	R	7,20
In the Ringwraith's Wake	R	7,20
Journey into Danger	R	7,20
Legolas, Greenleaf	R	19,20
Lost to the Goblins	R	7,20
Lurtz, Servant of Isengard	R	14,40
Lurtz's Battle Cry	R	7,20
Merry, Friend to Sam	R	13,20
Mithril Shaft	R	7,20
Mordor Enraged	R	7,20
Morgul Blade	R	7,20
Morgul Gates	R	7,20
Morgul Hunter	R	7,20
Morgul Warden	R	7,20
Moria Axe	R	7,20
Nobody Tosses a Dwarf	R	7,20
Orc Banner	R	7,20
Orc Bowmen	R	7,20
Orc Butchery	R	7,20
Orc War Band	R	7,20
Orthanc Assassin	R	7,20
Ottar, Man of Laketown	R	8,40
Parry	R	7,20
Pippin, Hobbit of Some Intelligence	R	13,20
Power Acording to His Stature	R	7,20
Pursuit Just Behind	R	7,20
Questions That Need Answering	R	7,20
Relics Of Moria	R	7,20
Return To Its Master	R	7,20
Sam, Faithful Companion	R	14,40
Saruman's Reach	R	8,40
Savagery to Match Their Numbers	R	7,20
Seeking Its Master	R	7,20
Servant of The Secret Fire	R	7,20
Spies of Saruman	R	7,20
Sting	R	12,00
Stone Trolls	R	7,20
Strength of Kings	R	7,20
The Choice of Luthien	R	7,20
The Council of Elrond	R	7,20

Um card game à altura dos livros e do filme

SENHOR DOS ANÉIS

A Decipher, empresa que já tinha se aventurado no mundo dos Card Games com Aliens X Predator CCG, Star Wars e Star Trek agora presenteia os fãs com este produto realmente inovador.

O sistema de Lord of The Rings CCG (LOR) é totalmente diferente de qualquer outro sistema já visto. Para quem estava procurando algo bem diferente de Magic, que oferecesse muitos desafios e variedade de opções, este é o jogo ideal. Aliás, este é o jogo que permite um dos melhores e mais emocionantes multi-players dentre todos os sistemas de card games. Além de perfeitamente equilibrado, permite jogar sem problemas com números ímpares de pessoas, algo realmente incomum!

O Jogo

Cada jogador é ao mesmo tempo o Bem e o Mal. Pelo lado do Bem, seu objetivo é levar o Um Anel até o site (ou local) 9 para ser destruído. Assim, o Portador do Anel, seja Frodo ou Sam, deve ser protegido a qualquer custo. Pelo lado do Mal, seu objetivo é simplesmente matar ou corromper o portador do anel antes que eles consigam destruir o mesmo no site 9. A cada turno, um jogador é o Bem e o outro é o Mal, tendo as posições alternadas no turno seguinte.

O baralho terá que ter um número exatamente igual de cartas do Bem e do Mal (Frodo, o Um Anel e as cartas de Site não contam). Cada carta terá no máximo quatro cópias.

Início do Jogo

1. Cada jogador separa seu Frodo e o Um Anel, além de 4 pontos em Companions (Companheiros) para ajudar Frodo em su missão. Por exemplo, Merry, Pippin e Sam juntos valem os quatro pontos enquanto Gandalf ou Aragorn valem, cada um, os mesmos quatro pontos.

2. Cada jogador separa os nove sites que irá usar e os deixará numa pilha à parte, de face para baixo.

3. Para decidir quem começa, cada jogador escolherá em segredo com quantos pontos de corrupção seu Frodo começará o jogo (pode ser zero). Feito isso, todos revelam ao mesmo tempo sua decisão. Quem tiver com mais, começa. Se houver empate, aí tira na sorte mesmo. Lembre-se apenas que se seu Frodo ficar com dez pontos de corrupção, ele será corrompido, significando fim de jogo para você.

4. O jogador que começa o jogo revela seu site 1 e todos colocam um marcador representando cada jogador sobre este site.

5. Cada jogador compra oito cartas de seu deck.

6. O jogador que começa o jogo irá jogar pelo Bem agora.

O Turno

Cada turno de LOR é dividido nas seguintes fases:

1. Fellowship Phase (Fase do Bem)

Aqui o jogador do Bem poderá fortalecer sua irmandade colocando em jogo qualquer carta do Bem, seja ela outro Companion, um aliado, itens ou condições. Guarde os eventos para o momento certo, pois uma vez usados, eles são jogados fora (são equivalentes aos feitiços e instantes do Magic). Cada carta tem um custo em pontos, todavia (twilight points). Deve-se deixar no centro da mesa um marcador para cada ponto gasto.

Cartas marcadas com uma bolinha à esquerda do nome são únicas. Isto significa que não pode haver do seu lado duas cartas de mesmo nome na mesa. Muitos companions tem mais de uma versão. Mas para efeitos de jogo eles contam como se fosse a mesma carta! Assim, você não pode ter o Sam raro e o Sam comum na mesa, nem ter oito Sam's no deck.

Algumas cartas só podem ser baixadas em determinadas condições. Observe o requisito de cada carta atentamente. Por exemplo, a Espada Hobbit só pode ser usada por um hobbit!

Você pode descartar uma carta de companion ou de aliado para curar um ponto de dano (um wound) da carta de mesmo nome que esteja na mesa.

Depois que você abaixou tudo que queria este turno, mova sua irmandade para o site seguinte. Cada site tem uma seta para esquerda ou direita. Assim, se a seta estiver para a esquerda, será do jogador a esquerda o próximo site que será posto na mesa. E vice-versa. Para cada companion, adicione um ponto a mais de twilight. Além disso, cada site tem uma pontuação negra no alto à direita. Adicione esses pontos também.

2. Shadow Phase (Fase do Mal)

Sabe aqueles pontos de twilight que foram criados na fase passada? Pois é, este será a matéria-prima para que o Mal possa tentar acabar com a festa da Irmandade! O custo em pontos de cada carta negra será descontado do total de twilight presente. Perceba que cada minion (servo do mal) tem um número de site natal. Se ele for invocado ANTES de seu site natal, ele custará dois pontos a mais. Por exemplo, todo Uruk-Hai tem o site cinco como site natal. Assim, se qualquer Uruk-Hai for invocado antes do site cinco, ele custará dois a mais. Somente as criaturas tem essa penalidade. Itens, eventos e condições não têm essa coisa chata para atrapalhar.

Não precisa gastar todos os pontos. Mas deixe reservado os pontos não gastos.

Se tiver jogando multiplayer, o jogador a direita do jogador do Bem tem a prioridade para gastar os pontos de Twilight, depois seguindo o sentido anti-horário.

3. Maneuver Phase (Fase de Manobras)

Nessa fase são feitos os eventos específicos para a Maneuver Phase. Lembre-se que sempre o jogador do Bem tem a prioridade. Assim, depois que o jogador do Bem fez as suas Maneuvers, os jogadores do Mal podem fazer as suas.

4. Archery Phase (Fase dos Arqueiros)

Existem companions e servos do Mal com o atributo **archer**. Conte o número total de archers do bem. Este será o número de pontos de dano que o lado do Mal terá que distribuir entre os seus servos. Feito isso, o mesmo procedimento é executado pelo lado do Mal.

Aliados arqueiros só contam se a irmandade (os companions) estiverem no site natal do aliado. Aliados só podem participar da Archery Phase e das fases seguintes em seu site natal. Por exemplo, Elrond só pode participar de combates no site 3, seu site natal.

Se tiver jogando Multiplayer, o jogador do bem, decide para qual jogador TODOS os seus pontos de archery irão. E todos os jogadores do Mal somam seus pontos de archery para fazer um único total contra o Bem.

5. Assignment Phase (Fase de Marcação)

Agora o pessoal do Bem terá que se preparar para combater os servos que sobreviveram aos arqueiros. Para cada servo do Mal, a Irmandade deverá escolher um dos seus membros para lutar com ele. Se tiver mais servos do Mal que membros da Irmandade, o jogador do Mal escolhe contra quem esse excedente irá descer a mão (normalmente no pobre do Frodo!). Agora o contrário não vale: se tiver três companions e apenas um servo do Mal, apenas um do Bem poderá enfrentar o do Mal. Maldita mania de ser bonzinho!

6. Skirmish Phase (Fase de Combate)

Cada combate é resolvido separadamente, e o Bem escolhe a ordem das batalhas. Cada companion, aliado ou minion tem um número de strength e um número de vitality. Strength serve como ataque e defesa, e vitality é o número de pontos de vida. O combate é muito simples; quem tiver strengh maior ganha, sendo que se der empate o lado do Mal vence. O lado perdedor toma um ponto de dano para cada envolvido do lado ganhador. Assim, se Legolas perdeu um combate contra dois goblins, ele tomará dois pontos de dano. Se alguém tiver Damage +1 e ganhar um combate, o perdedor tomara um de dano a mais.

Porém se a soma da strength de um lado for igual ou maior que o dobro da strength do outro lado, então houve um overwhelm, e o lado perdedor não leva dano, morre automaticamente — não importando quantos pontos de vitality tenha.

Nessa fase ambos os lados podem usar eventos ou efeitos de skirmish, sendo que o lado do Bem tem a prioridade para soltar esses efeitos ou eventos.

Importante: minions que tenham o atributo FIERCE atacam de novo se tiverem sobrevivido ao primeiro ataque. O lado do Bem pode designar o mesmo membro da irmandade ou algum outro para enfrentar novamente o pentelho. Ainda bem que Fierce minions atacam apenas UMA vez a mais, e não enquanto estiverem vivos, não é mesmo?

7. Regroup Phase (Fase de Regrupamento)

Depois do combate, é hora de ver o saldo entre mortos e feridos. Companions e aliados únicos mortos não podem ser postos novamente à mesa, mesmo que se tenha cartas deles na mão. Eles vão para a pilha de mortos. Companions e aliados não únicos mortos também vão para a pilha de mortos, mas podem ser baixados novamente. Todas as outras demais cartas vão para a pilha de descarte.

Os wounds (danos) permanecem depois do combate, não existe cura automática. Aliás cura é algo muito valioso no jogo. Quando a irmandade começa um turno no site 3 ou no site 6, o lado do Bem tem direito a remover até cinco wounds do seu grupo. E só.

Aqui nessa fase, todos os jogadores do Mal ajustam sua mão para ficar com exatas oito cartas. Se quiser, antes de preencher a mão, eles podem descartar uma carta.

Agora, o Lado do Bem se quiser pode andar para o próximo site. Na verdade é permitido à Irmandade mover um mais o número de jogadores oponentes. Assim, se tiver só dois jogando, é possível mover até duas vezes. Se tiver quatro jogando, é possível mover quatro vezes! Fácil? Vai nessa. Acontece que se a Irmandade decidir se mover de novo, todos do lado do Mal renovam sua mão, mas ele não. Além disso, não irá haver nova fase de Fellowhip, o turno recomeçará da Shadow Phase no novo site. E todos os pontos de twilight que sobraram, mais os pontos do novo site e os pontos de movimentação de cada companion serão somados. Além disso, todos os minions sobreviventes continuam na mesa. Se a Irmandade decidir parar, só então ela poderá ajustar sua mão para oito cartas, podendo descartar uma carta antes. Todos os minions sobreviventes morrerão (serão descartados) e os pontos de twilight serão zerados. Mas lembre-se que as conditions (condições) do Mal não são descartados (a menos que falem explicitamente para fazer isso).

Palavras Finais

Como ainda teremos mais dois filmes da trilogia a serem lançados, podemos contar com uma vida longa para este card game. Seu grau de complexidade superior talvez afaste a garotada de Pókemon e Harry Potter, atraindo um público mais maduro, ávido por desafios maiores.

Extremamente fiel a saga de J.R.R Tolkien, este jogo sem dúvida representa uma das melhores adaptações de filme para card game já vistas. Tolkien ficaria orgulhoso...

Maurício "Gorak" Navate
Anão Guerreiro

The End Comes	R	7,20
The Gaffer, Sam's Father	R	8,40
The Irresistible Shadow	R	7,20
The Last Alliance of Elves And Men	R	7,20
The Mirror of Galadriel	R	7,20
The Misadventure of Mr. Underhill	R	7,20
The Nine Walkers	R	7,20
The One Ring, Isildur's Bane	R	28,80
The Pale Blade	R	9,60
The Saga of Elendil	R	7,20
The Splendor of Their Banners	R	7,20
The Tale of Gil Galad	R	7,20
The Twilight Word	R	7,20
The Underdeeps of Moria	R	7,20
The Weight of Legacy	R	7,20
The Witch King, Lord of Angmar	R	24,00
Thin and Stretched	R	7,20
Thrór's Map	R	7,20
Troll's Keyward	R	7,20
Troop of Uruk-Hai	R	7,20
Úlairë Altëa, Keeper of Dol Guldur	R	10,80
Úlairë Cantëa, Liutenant of Dol Guldur	R	12,00
Úlairë Toldëa, Messenger of Morgul	R	10,80
Uruk Guard	R	7,20
Uruk Liutenant	R	7,20
Uruk Spy	R	7,20
Valiant Man of The West	R	7,20
Wealth of Moria	R	7,20

MAGE KNIGHT REBELLION – SET BÁSICO

Figura	Valor R$	raridade
Altern guardsman	3,00	*
Altern guardsman	4,80	**
Altern guardsman	7,20	***
Amazon Blademistress	3,60	*
Amazon Blademistress	4,80	**
Amazon Blademistress	7,80	***
Amazon Queen	48,00	única
Amotep Gunner	3,60	*
Amotep Gunner	5,40	**
Amotep Gunner	12,00	***
Amotep Incinerator	4,20	*
Amotep Incinerator	6,00	**
Amotep Incinerator	8,40	***
Black Powder Boomer	3,60	*
Black Powder Boomer	5,40	**
Black Powder Boomer	7,80	***
Blade Golem	4,80	*
Blade Golem	6,60	**
Blade Golem	9,60	***
Bone Golem	4,80	*
Bone Golem	6,00	**
Bone Golem	8,40	***
Brass Golem	3,00	*

Brass Golem	4,80	**
Brass Golem	6,00	***
Chaos Mage	43,20	única
Crusher	3,00	*
Crusher	4,80	**
Crusher	7,20	***
Crypt Worm	4,20	*
Crypt Worm	4,80	**
Crypt Worm	7,20	***
Crystal Bladesman	2,40	*
Crystal Bladesman	3,60	**
Crystal Bladesman	6,60	***
Deep Spawn	4,80	*
Deep Spawn	7,20	**
Deep Spawn	9,60	***
Demi-Magus	3,60	*
Demi-Magus	5,40	**

Demi-Magus	7,20	***
Dwarven Berseker	3,00	*
Dwarven Berseker	3,60	**
Dwarven Berseker	6,00	***
Dwarven Fuser	3,60	*
Dwarven Fuser	4,80	**
Dwarven Fuser	7,20	***
Dwarven Jarl	36,00	única
Elemental Priest	43,20	única
Feral Bloodsucker	3,00	*
Feral Bloodsucker	4,80	**
Feral Bloodsucker	6,00	***
Grave Robber	2,40	*
Grave Robber	3,60	**
Grave Robber	7,20	***
Half-Troll Hacker	6,00	*
Half-Troll Hacker	8,40	**
Half-Troll Hacker	10,80	***
Hierophant	81,60	única
Imp	4,80	*
Imp	6,00	**
Imp	8,40	***
Khansin Freelancer	1,20	*
Khansin Freelancer	1,80	**
Khansin Freelancer	3,00	***
Khansin Fuser	2,40	*
Khansin Fuser	3,60	**
Khansin Fuser	5,40	***
Ki Devil	4,80	*
Ki Devil	7,20	**
Ki Devil	9,60	***
Leech Medic	2,40	*
Leech Medic	4,80	**
Leech Medic	6,60	***
Liege Knight	5,40	*
Liege Knight	10,20	**
Liege Knight	7,80	***

Living Elemental	4,80	*
Living Elemental	7,20	**
Living Elemental	9,60	***
Magna Draconum	55,20	única
Magus	60,00	única
Magus Draconum	62,40	única
Mending Priestess	3,00	*
Mending Priestess	4,80	**
Mending Priestess	7,20	***
Mystic Draconum	60,00	única
Necromancer	33,60	única
Neophant	48,00	única
NightBlade	2,40	*
NightBlade	3,60	**
NightBlade	5,40	***
Nightstalker	3,60	*
Nightstalker	6,00	**
Nightstalker	8,40	***
Noble Archer	4,80	*
Noble Archer	7,20	**
Noble Archer	9,60	***
Order of Vladd	60,00	única
Paladin Prince	48,00	única
Ranger	2,40	*
Ranger	3,60	**
Ranger	4,80	***
Royal Pikeman	4,80	*
Royal Pikeman	7,20	**
Royal Pikeman	9,60	***
Screeching Terror	4,20	*
Screeching Terror	6,00	**

Screeching Terror	8,40	***
Seething Knight	3,60	*
Seething Knight	6,00	**
Seething Knight	7,20	***
Shade	6,00	*
Shade	8,40	**
Shade	10,80	***
Shaman	7,20	*
Shaman	9,60	**
Shaman	12,00	***
Skeleton	6,00	*
Skeleton	9,00	**
Skeleton	10,80	***
Slasher	3,00	*
Slasher	4,80	**
Slasher	6,60	***
Steam Golem	7,20	*
Steam Golem	7,20	**
Steam Golem	9,60	***
Storm Golem	72,00	única
Temple Blademaster	4,80	*

Temple Blademaster	5,40	**
Temple Blademaster	9,60	***
Troll Artillerist	4,80	*
Troll Artillerist	7,20	**
Troll Artillerist	9,60	***
Troll Brawler	3,60	*
Troll Brawler	4,80	**
Troll Brawler	7,20	***
Troll Chieftain	48,00	única
Utem Crossbowman	1,80	*
Utem Crossbowman	2,40	**
Utem Crossbowman	3,00	***
Utem Guardsman	1,80	*
Utem Guardsman	2,40	**
Utem Guardsman	3,00	***
WereBear	6,00	*
WereBear	8,40	**
WereBear	10,80	***
Werewolf	6,00	*
Werewolf	8,40	**
Werewolf	10,80	***
Wood Golem	3,00	*
Wood Golem	3,60	**
Wood Golem	4,80	***
Woodland Scout	1,80	*
Woodland Scout	3,00	**
Woodland Scout	4,20	***
Wraith	48,00	única
zombie	2,40	*
zombie	3,60	**
zombie	4,80	***

MAGE KNIGHT LANCER

Miniatura	Valor R$	raridade
Ankhar Archer	4,80	*
Ankhar Archer	7,20	**
Ankhar Archer	10,80	***
Ankhar Butcher	6,00	*
Ankhar Butcher	7,20	**
Ankhar Butcher	10,80	***
Arcane Draconun	84,00	única
Barber Surgeon	3,60	*
Barber Surgeon	6,00	**
Barber Surgeon	8,40	***
Bone Grinder	3,60	*
Bone Grinder	6,00	**
Bone Grinder	8,40	***
Cave Archer	6,00	*
Cave Archer	8,40	**
Cave Archer	12,00	***
Cave Butcher	6,00	*
Cave Butcher	8,40	**
Cave Butcher	12,00	***
Centaur Archer	3,60	*

Centaur Archer	4,80	**
Centaur Archer	6,00	***
Centaur Lieutenant	3,60	*
Centaur Lieutenant	7,20	**
Centaur Lieutenant	9,60	***
Centaur Outrider	3,60	*
Centaur Outrider	4,80	**
Centaur Outrider	6,60	***
Champion	52,80	única
Deepwood Sentinel	3,60	*
Deepwood Sentinel	4,80	**
Deepwood Sentinel	6,60	***
Elf-at-Arms	3,60	*
Elf-at-Arms	4,80	**
Elf-at-Arms	6,60	***
Elven Zealot	3,60	*
Elven Zealot	6,00	**
Elven Zealot	7,80	***
Faith Healer	3,60	*
Faith Healer	9,60	**
Faith Healer	12,00	***
Fell Banshe	6,00	*
Fell Banshe	8,40	**
Fell Banshe	12,00	***
Fell Reaper	6,00	*
Fell Reaper	9,60	**
Fell Reaper	12,00	***
Flesh Golem	3,60	*
Flesh Golem	4,80	**
Flesh Golem	7,20	***
Goblin Archer	3,60	*
Goblin Archer	4,80	**
Goblin Archer	6,60	***
Goblin Cannibal	3,60	*
Goblin Cannibal	4,80	**
Goblin Cannibal	6,60	***
Goblin Grenadier	3,60	*
Goblin Grenadier	4,80	**
Goblin Grenadier	6,60	***
Goblin Volunteer	3,60	*
Goblin Volunteer	4,80	**
Goblin Volunteer	6,60	***
Heavy Cavalier	6,00	*
Heavy Cavalier	8,40	**
Heavy Cavalier	12,00	***
Heavy Lancer	6,00	*
Heavy Lancer	8,40	**
Heavy Lancer	12,00	***
High Battle Mage	64,80	única
High Elf General	48,00	única
Huntsman	3,60	*
Huntsman	6,00	**
Huntsman	8,40	***

Iron Lung	2,40	*
Iron Lung	4,20	**
Iron Lung	6,00	***
Khansin Gunslinger	3,60	*
Khansin Gunslinger	4,80	**
Khansin Gunslinger	6,60	***
King of the Dead	48,00	única
Lich	60,00	única
Light Cavalier	6,00	*
Light Cavalier	7,80	**
Light Cavalier	11,40	***
Light Lancer	6,00	*
Light Lancer	8,40	**
Light Lancer	12,00	***
Longbow Archer	3,60	*
Longbow Archer	4,80	**
Longbow Archer	6,60	***
Lurker	3,60	*
Lurker	4,80	**
Lurker	6,00	***
Marsh Zombie	3,60	*
Marsh Zombie	4,80	**
Marsh Zombie	6,60	***
Martyr	38,40	única
Nightmare Banshee	6,00	*
Nightmare Banshee	8,40	**
Nightmare Banshee	12,00	***
Nightmare Reaper	6,00	*
Nightmare Reaper	8,40	**
Nightmare Reaper	12,00	***
Scorpen Crossbowman	6,00	*
Scorpen Crossbowman	8,40	**
Scorpen Crossbowman	12,00	*
Scorpen Gunner	7,20	*
Scorpen Gunner	9,60	**
Scorpen Gunner	14,40	***
Shield Maiden	3,60	*
Shield Maiden	4,80	**
Shield Maiden	6,60	***
Shieldwall Knight	3,60	*
Shieldwall Knight	4,80	**
Shieldwall Knight	8,40	***
Soaring Crossbowman	6,00	*
Soaring Crossbowman	7,20	**
Soaring Crossbowman	12,00	***
Soaring Gunner	6,00	*
Soaring Gunner	8,40	**
Soaring Gunner	12,00	***
Specter	3,60	*
Specter	6,00	**
Specter	8,40	***
Squire	3,60	*
Squire	4,80	**
Squire	6,60	***
Taskmaster	48,00	única
Technomancer	3,60	*
Technomancer	6,00	**
Technomancer	8,40	***
Techun	72,00	única
Tribal Brute	4,20	*
Tribal Brute	6,00	**
Tribal Brute	8,40	***
Uhlrik Charger	72,00	única
Whelp	4,80	*
Whelp	7,20	**
Whelp	9,60	***
Whirling Golem	2,40	*
Whirling Golem	3,60	**
Whirling Golem	4,80	***

CRUZADAS
EU NÃO ATRAVESSEI UM OCEANO E MEIO CONTINENTE PARA VOLTAR DE MÃOS VAZIAS!
MEUS HOMENS NÃO MORRERAM PARA QUE EU VOLTE COMO UM CAMPONÊS!
EU QUERO O TESOURO QUE VOCÊS GUARDAM AQUI!
ROTEIRO E ARTE: SAM HART 2001
COR: ROD REIS
É... É POR ALI... MAS...
CALE-SE!
POR ORA BASTA A DIREÇÃO DO TESOURO...
...NÃO QUERO OUVIR MAIS NENHUMA PALAVRA!

DROGA!
cachorro!
AAAAAAARRRGGH!
morra infiel!
COMO ESSES GUERREIROS SÃO INSISTENTES.
SNICK!
OUVI TANTO FALAR NESSE TESOURO.
É BOM VALER A PENA.

QUEM...?
PARA QUE UM TESOURO, LINDO CAVALEIRO?
PARA TER TODAS AS MULHERES QUE QUISER?
TODO O PRAZER DESSE MUNDO?
VOCÊ PODE TER A GENTE, AGORA...
NÃO!
JÁ AVISTEI O QUE PROCURO!
AS MAIORES RIQUEZAS DO ORIENTE MÉDIO!
FICAREI CEM VEZES MAIS RICO DO QUE JÁ SOU!

COMPRAREI AS TERRAS DO BARÃO DE ORTHWICH!
E COMO AQUELE BASTARDO TRAIÇOEIRO IRÁ SE MORDER DE INVEJA...
... QUANDO ME VER VOLTANDO COM TANTOS...
... LIVROS?
VOCÊ NÃO ME DEIXOU FALAR, CRISTÃO... A RIQUEZA TÃO FALADA DO REINO É ESSA BIBLIOTECA... E A SABEDORIA NELA CONTIDA...
DIABOS, NO QUE UMA BIBLIOTECA PODERIA ME INTERESSAR?
VEREI SE AINDA ENCONTRO AS DONZELAS...

ADAGA Livraria

RPG e acessórios

MAGIC

Caixa de boosters de R$ 288,00 por R$ 225,00 (Apocalipse e Odisséia)
5 boosters por R$ 35,00 (Apocalipse e Odisséia) - Deck de 7ª Edição R$ 17,00
Kit c/ 1 deck de 7ª Edição + 2 boosters (Apocalipse e Odisséia) por 30,00

MAGE KNIGHT

Booster de Rebellion, Lancers ou Wirlwind R$ 25,00 - Deck R$ 50,00
Kit c/ 1 deck e 2 boosters por R$ 100,00

HARRY POTTER

Booster R$ 9,00
Deck R$ 25,00
10 Boosters R$ 60,00

RPG • LIVROS
10% de desconto
Acima de R$ 250,00
20% de desconto

ACESSÓRIOS

Deck Protector (red, blue, white e green) R$ 20,00
Sleeve (protetor transparente) R$ 5,00
Dados (d6, d10, d12 e d20) R$ 2,00
3 Dados (d6, d10, d12 e d20) R$ 5,00
10 Dados (d6, d10, d12 e d20) R$ 15,00
D6 translúcidos pequenos R$ 0,30
Kits c/ 10 d6 pequenos R$ 2,50

MAGIC The Gathering
POKÉMON
MAGE KNIGHT Rebellion

Horário de Funcionamento

Terça a sábado
das 11:00 às 20:00

Domingos
das 12:00 às 19:00

Tel.: (11) 6977 6372

Rua Ezequiel Freire, 566 - Sobreloja
Bairro Santana - São Paulo - SP
e-mail: **gfianna@hotmail.com**

Forbidden Planet - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Search Favorites Media Microphone Dictation Tools Handwriting Writing Pad

www.forbiddenplanet.com.br leva até você...

e-mail: sac@forbiddenplanet.com.br

Conheça o site e descubra as vantagens do pedido Online

Disque Forbidden Planet (0xx11) 5051-7006

R. Vieira de Morais, 1183

Trav. Ver. José Diniz / Próx. Pão de Açucar - Campo Belo - SP/SP

Horários: 2ª à sáb. 10:00 às 19:00, dom. 12:00 às 17:30

PROMOÇÃO R$25,00

Guia de Monstros ( )

Mais de 300 monstros, level point qualquer tipo de campanha medieval.

▲ Manuais Básicos de RPG

▲ D&D Livro do Jogador ..... 64,00 ( )
▲ D&D Livro do Mestre ..... 62,00 ( )
Guia de Armas Medievais 3ªed.25,00 ( )
Conjunto de dados (4,6,8,10,12,20) Opaco ..... 18,00 ( )

Itens Mágicos Vol. 1 ..... 20,00 ( )
Itens Mágicos Vol. II ..... 20,00 ( )
Guia de Armas de Fogo 2ªed. ..... 20,00 ( )
Demônios - A Divina Comédia ..... ▲ 20,00 ( )
Assassinos de Aluguel ..... 16,00 ( )
Tormenta 3ª edição ..... ▲ 39,00 ( )

Arkanun 3ª edição ..... ▲ 36,00 ( )
Guia dos Jogadores ..... 20,00 ( )
Guia da Europa Medieval ..... 20,00 ( )
Vampiros Mitológicos ..... ▲ 15,00 ( )
Invasão 2ª ed. ..... ▲ 20,00 ( )
Trevas 3ª edição ..... ▲ 36,00 ( )

Divisória p/ Trevas c/ aventura ..... 10,00 ( )
Templários ..... 12,00 ( )
Inquisição ..... 12,00 ( )
Inimigo Natural ..... 12,00 ( )
Arcadia (Fantasia Medieval) ..... esgotado
Vampiro: Príncipia Discordia ..... 20,00 ( )

Clube de Caça ..... 20,00 ( )
Guia de Monstros ..... 25,00 ( )
Spiritum, O Reino dos Mortos ..... esgotado
Grimório 2ª Edição ..... esgotado
Luz dos Dragões (Ficção) ..... 16,00 ( )
Entre Anjos e Demônios ..... 16,00 ( )

GURPS 2ª ed. ▲ 34,80 ( )
Grimório 25,50 ( )
Império Romano 25,50 ( )
Viagem Espacial 25,50 ( )
Escola de Super Heróis 9,00 ( )
Illuminati 25,50 ( )
Cyberpunk 25,5 0 ( )
Conan 25,50 ( )
Fantasy 25,50 ( )
Tredroy 14,50 ( )
Horror 25,50 ( )
Magia 25,50 ( )
Ultratech 25,50 ( )
Minigurps ▲ 7,00 ( )
Estradas e Bandeiras ▲ 7,00 ( )
O Descobrimento do Brasil ▲ 7,00 ( )
Quilombo dos Palmares ▲ 7,00 ( )
Batalha nas Estradas esgotado 12,50 ( )

Karameikos (c/ CD e Disco de dados) 30,00 ( )
Dominios do Medo ..... 68,00 ( )
Heróis de Papel (Personagens) .. 15,50 ( )
Heróis de Papel Terrenos ..... 13,50 ( )
Heróis de Papel (Casa do Terror) ..... esgotado
Livro do Guerreiro AD&D ..... 29,50 ( )
Forgotten Realms (cada) ..... 21,00 ( )

Leis da Noite (live) ... 27,00 ( )
O Livro de NOD ..... 17,50 ( )
A Arte de Vampiro: A Máscara 29,00 ( )
▲ Mage: A Ascensão 3ª Ed. ..... 56,00 ( )
Adeptos da Virtualidade 16,95 ( )
Lobisomem: O Apocalipse .. 55,00 ( )
Guia do Jogador ..... 42,00 ( )
Lobisomem: A Ilha da Treva 29,00 ( )
Crias de Fenris ..... 17,50 ( )
Furias Negras ..... 17,50 ( )
Peregrinos Silenciosos ... 17,50 ( )
Ruedores de Ossos ..... 17,50 ( )

Filhos de Gaia ..... 17,50 ( )
Andarilhos do Asfalto 17,50 ( )
Senhores das Sombras 17,50 ( )
Fianna ..... 17,50 ( )
Garras Vermelhas ..... 17,50 ( )
Era do Caos ..... ▲ 18,00 ( )
Noturnos ..... 16,00 ( )
Lendas ..... 16,00 ( )
Caidos ..... 16,00 ( )
Feiticeiros ..... 18,00 ( )
Ars Mágica ... 39,00 ( )
Gênesis ..... ▲ 28,00 ( )

Simbiose ..... 12,00 ( )
Crepúsculo ..... ▲ 25,00 ( )
Crepúsculo em Veneza 15,00 ( )
Castelo Falkenstein ▲ 39,00 ( )
-Battlestech ..... 37,50 ( )
Inferno ..... 37,50 ( )
Espada da Galáxia ... 16,00 ( )
Shadowrun (Manual) ▲ 35,00 ( )
Contatos (capa + cravado) 11,95 ( )
Metagem (cravados) ..... 15,95 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (capa) 15,95 ( )

Vampiro: A Máscara 3ª ed. ..... ▲ 48,00 ( )
Idade das Trevas ..... ▲ 48,00 ( )
Livro do Clã Capadócio ..... 39,00 ( )
Guia da Camarilla ..... 39,00 ( )
Guia do Sabá ..... 41,00 ( )
Kit Vampiro: 10 dados de 10 faces 30,00 ( )
Caçadores Caçados ..... 15,95 ( )
Terradois ..... 17,50 ( )
Nosferatu 3ª Edição (revisado) 19,50 ( )
Malkavianos 3ª Edição ..... 19,50 ( )

Manual 3D&T Revisado 3ª Edição R$ 9,90 ( )
Manual do Aventureiro R$ 9,90 ( )
TORMENTA Um Novo Mundo R$ 9,90 ( )
U.F.O. Team R$ 8,50 ( )

▲ 28,50 ( ) ▲ 29,00 ( )

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente ao valor total da compra as despesas de correio de postagem abaixo. Envio Normal SP - R$ 4,50 - Outros Estados: AL, BA, DF, ES, GO, MG, MS, MT, PR, RJ, RS, SC, SE, TO - Capital: R$ 5,50 / Interior: R$ 6,00 - AC, AM, AP, CE, MA, PA, PB, PE, PI, RO, RR, RN - Capital: R$ 6,50 / Interior: R$ 7,00 (ORS: Tarifas p/ pedidos até 1 kg. Envio via Sedex Consulte)
Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx Postal 57123 CEP: 04093-970 - São Paulo - SP ou se preferir, faça seu pedido direto via telefone, Internet ou visite nossa loja. Valor+desp: ..... CHEQUE nº ..... Tel.: .....
Nome: ..... End. ..... Cidade ..... Estado: ..... CEP: .....

Pedidos via carta somente para caixa postal

Preços e disponibilidade de produtos sujeitos à alteração ou até o final do estoque. Consulte-nos! Fevereiro 2002

Agora pedidos via site mais fácil

Magic (Ed. em Portugues) .....
Magic 4ª (borda preta) c/10 ..... 8,00 ( )
Invasão Booster c/15 ..... 7,00 ( )
Invasão Deck c/75 ..... 24,00 ( )
Invasão Deck-Pré c/60 ..... 24,00 ( )
Conjunção Booster c/15 ..... 8,00 ( )
Conjunção Pré c/ 60 ..... 24,00 ( )
7ª Ed. Deck Básico duplo 2x30 ..... 20,00 ( )
7ª Ed. Booster c/15 ..... 8,00 ( )
7ª Ed. Decks Pré-construídos
Caminho Selvagem (Verde) ..... 20,00 ( )
Infestação (Vermelho) ..... 20,00 ( )
Degeneração (Preto) ..... 20,00 ( )
Bombardeiro (Azul) ..... 20,00 ( )
Armada (Branco) ..... 20,00 ( )

Pasta arquivo - p/ porta cards ... 19,90 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic ..... 3,00 ( )
Plásticos p/ proteção c/100 ..... 10,00 ( )
Marcadores de Vida c/ 10 ..... 1,50 ( )
Apocalipse Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )
Apocalipse Deck Pré c/60 .. 24,00 ( )
Arena c/ Arena ..... 13,95 ( )
A Floresta Murmurante c/ Cripta de Mana ..... 13,95 ( )
Odisséia Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )
Odisséia Deck c/ 75 ..... 24,00 ( )
Odisséia Decks Pré-Construídos c/ 60
Decolagem (Verde/Branco) ..... 24,00 ( )
Panela de Pressão (Preto/Verm.) ..... 24,00 ( )
Soco-Mático (Azul/Verde) ..... 24,00 ( )
Soco-Um-Dois (Branco/Verm.) ..... 24,00 ( )
Tormento Booster c/ 15 ..... 8,00 ( )
Tormento Decks Pré-Construídos c/ 60
Ameaça da Sepultura (Preto/Azul) ..... 24,00 ( )
Pesadelos Aterradores (Preto/Verm.) ..... 24,00 ( )
Insanidade (Preto/Verde) ..... 24,00 ( )
Sacrifício (Preto/Branco) ..... 24,00 ( )
Black Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Red Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Blue Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Green Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
White Shield c/ 100 ..... 32,00 ( )
Plásticos p/ 9 cards ..... 1,50 ( )

Pokémon em Inglês
Team Rocket Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Team Rocket Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Gym Heroes Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Gym Heroes Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Gym Challenge Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Gym Challenge Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Neo Deck c/ 60 (edição 1, 2) ..... 44,00 ( )
Neo Booster c/ 11 (séries 1, 2, 3) ..... 10,50 ( )
Pokémon em Português
Deck Duplo (p/ 2 iniciantes) ..... 33,00 ( )
Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Fossil Deck c/ 60 ..... 23,00 ( )
Fossil Booster c/11 ..... 7,00 ( )
Neo Booster c/ 11 ..... 7,00 ( )
Selva Deck Pré-construído
Energia Explosiva ..... (Aquática / Luta) 23,00 ( )
Energia Concentrada ..... (Psíquica/Vegetal) 23,00 ( )
Decks Pré-construídos:
Supercrescimento ..... (Vegetal / Aquática) 23,00 ( )
Incêndio ..... (Fogo / Vegetal) 23,00 ( )
Blecaute ..... (Aquática / Luta) 23,00 ( )
Zap ..... (Elétrica / Psíquica) 23,00 ( )

Pokémon
Para 2 Iniciantes
2 Decks de 30 cartas
1 Carta Holográfica
1 Folheto de instruções
1 Livreto de Regras
1 Booster c/ 11 cartas
100 plásticos p/ proteção
10 contadores de vidro
1 Revista Dragão Brasil Especial
R$ 39,00

Kit Highlander de Magic (p/ 2 a 4 jogadores)
4•8 FP MONOBOOSTER* c/ 15 cartas
32 (4X8) Terrenos Básicos • Regras
+10 counters + 1 Revista de Cards Grátis
R$14,99

FP MONOBOOSTER* c/ 15 (1 rara / 3 incomuns e 11 comuns)
*cartas semelhantes de Magic: the Gathering
apenas R$ 3,00 cada
( ) Branco ( ) Vermelho ( ) Verde ( ) Azul ( ) Preto

MAGIC Deckmaster Garfield vs. Finkel Gift Box - R$ 79,50 em inglês ( )

GIFTBOX
2 Decks pré-construídos c/ 62 cards, 2 dados de 20 lados para marcador, 4 cards foil, 1 livro c/ lista de cards e biografia de Garfield e Finkel

MAGIC p/ 2 Iniciantes
7ª Edição Deck Básico Duplo (2x30 cartas)
Manual de Regras
5 FP MONOBOOSTER c/ 15 cartas
( )
R$ 35,00

MAGE KNIGHT Rebellion (em portugues)
Starter Deck Rebellion c/ 10 miniaturas c/ manual de regras ..... ( ) R$ 63,00
grátis 1 obstáculo (muro)
Booster c/ 5 miniaturas ..... ( ) R$ 27,00
Lancer c/ 5 miniaturas ..... ( ) R$ 27,00
Whirl Wind c/ 5 miniaturas ..... ( ) R$ 27,00
outros terrenos ..... esgotado

MOEDAS DE BATALHA (C/ 3 MOEDAS) ..... R$ 18,00 ( )

Harry Potter
Deck-Duplo (para 2 iniciantes) R$ 34,00 ( )
Booster c/ 11 cartas ..... R$ 10,50 ( )
Quidditch Cup (em inglês) R$ 10,50 ( )
Lançamento em português

Iniciar Forbidden Planet - Mi... Internet 18:37

Estranho?

Talvez... Mas o fato é que realmente voltamos! #bw-brasil agora é #scan-brasil, e a rede é a Rizon (irc.rizon.net). Junte-se a nós e ajude-nos a popularizar o RPG através de scans nacionais.
Para acessar o canal, você precisa de um cliente irc (exemplo: mIRC, o mais famoso, porém em inglês), que pode ser achado em qualquer site de downloads.
Na janela de status, digite /server e o endereço do servidor (no caso irc.rizon.net) e,em seguida, digite /join #scan-brasil.
E lembre-se, só podemos crescer com a SUA ajuda!
Anteção: Para estabelecer parcerias, entre em contato conosco!